

Año 1 Nº 12 · $ 9.90.-
TOP Kids
VIDEO GAME DEL MES
KIRBY'S DREAM COURSE
TODO SOBRE EL
MORTAL KOMBAT III
TRUCOS EXCLUSIVOS
DONKEY KONG COUNTRY
MILEENA
La Gemela Malvada
5
GANÁ
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Si querés...

••• dejar mensajes para el programa.

••• participar de los sorteos y concursos.

••• anotarte para participar en los combates.

••• dejar trucos o pedirlos•••

Top Kids

llamá a la linea **Top Kids**





EDITORIAL NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rímoli

Fotocromía
Centro Gráfica S.R.L.
Reconquista 741 Capital
Impreso el 27 de febrero de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

EDITORIAL

Top Kids

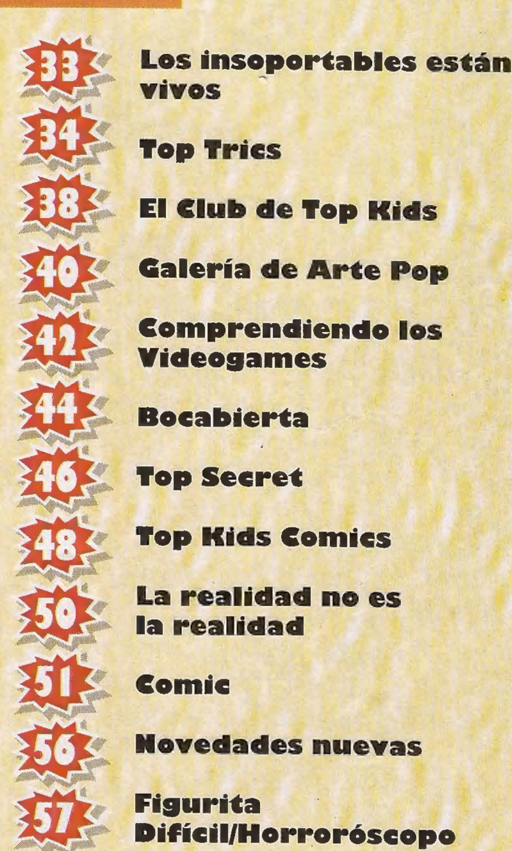
Hola, ¿Quién habla?

Una nueva forma de comunicación se metió entre nosotros. La línea 0-600. Top Kids tienen la suya, relacionada directamente con el programa de televisión. Y claro, bastó que eso ocurriera para que los chicos comenzaran a llamar, saludar, mandar trucos, pedir trucos, hacer preguntas, elogiar, criticar...
En nuestra revista le dedicaremos espacio a todo lo que sucede cuando ustedes llaman al 0-600-1234-4. Caprichosamente publicaremos mensajes y nos divertiremos juntos. No está mal.
Hasta el próximo número que, como todo el mundo sabe, será Número Aniversario.

El Dire

SUMARIO







MILEENA

Mileena: La Gemela Malvada

Lo que se sabe de Mileena es mentira, lo que se oculta es verdad. Por suerte algunas investigaciones hechas por arriesgados especialistas, revelan aspectos de la vida de la hermana gemela de Kitana como para que podamos contártelos en este número de Top Kids.

Lo que se sabe:

Toda información que llega del Mundo Exterior es lo suficientemente complicada como para sospechar que lo que quieren hacer es confundirnos. Ya bastante raro es eso de que exista un mundo en otra dimensión y que de él lleguen monstruos, como Goro y Baraka, y hechiceros que envejecen y rejuvenecen, como Shang Tsung. Bueno, pero así es el mundo de los cuentos.

Lo que se dice de Mileena es que es hija de Shao Khan y, además, hermana gemela de Kitana. Tiene un poco menos de diez mil años de edad, pero representa muchos menos. Aseguran que es fiel retrato de su padre y que es tan pérfida como él. En otras palabras, se asegura que de tal palo... tal astilla.



Lo que no se sabe:

Los que se metieron a separar verdad de mentira en esta historia, dicen que ni Shao Kahn es el padre de Mileena, ni Kitana su hermana gemela. La cosa parece que es más complicada.

Cuando Shao Kahn derrocó al anterior amo del Mundo Exterior, tomó como propia a la hija de aquel gobernante y dijo que era hija suya. Pero, como siempre temió que Kitana supiera la verdad, encomendó a su hechicero preferido, Shang Tsung, a que le fabricara una niña igualita a Kitana, para que fuera a los ojos de todo el mundo su hermana gemela. Y Shang Tsung hizo el trabajito.

¿Qué es esto de la clonación?

Los husmeadores del Mundo Exterior aseguran que Milena es una clonación maligna de Kitana. Pero mejor sería saber qué es una "clonación". Si vamos a un diccionario, nos dirá que un "clon" es un conjunto de individuos vegetales que proceden de una sola planta por reproducción vegetativa. Si nos quedamos con eso, podría-



mos llegar a la conclusión equivocada de que Mileena nació de un repollo. Pues no, la cosa es más complicada. El proceso de la "clonación" es algo así como crear un ser igual a otro tomando células vivas del original. Estas células crecen hasta conformar un nuevo ser. Como consecuencia de ese "nacimiento" especial, el nuevo ser es exactamente igual al primero. Algo decididamente espantoso. En la página 12 del primer número de Top Kids, hablamos de una experiencia científica sobre el tema y dijimos por entonces que clonación es el "proceso para crear personas con un idéntico código genético, con lo que serían iguales al original". Bueno, según se dice, esa es Mileena... Una duplicación de Kitana, pero mala.

Nunca le pidas a Mileena que te afeite

Por suerte, la mayoría de los lectores de Top Kids no tiene que afeitarse. Pero como sabemos que tenemos otros lectores que ya comienzan a rasurarse, les aconsejamos: no permitan que Mileena se encargue de ese trabajo. Es que la hija de laboratorio de Shao Kahn es más peligrosa que Donkey Kong con navaja, y maneja los puñales como nadie. Y si te afeita, te deja sin cabeza.
Algo más sobre Mileena, para terminar. Su objetivo principal es fijarse en los posibles defectos de Kitana. Aclaramos: esos defectos, para el mundo exterior, consisten en ser una buena persona. ¡Qué familia!

C.B.

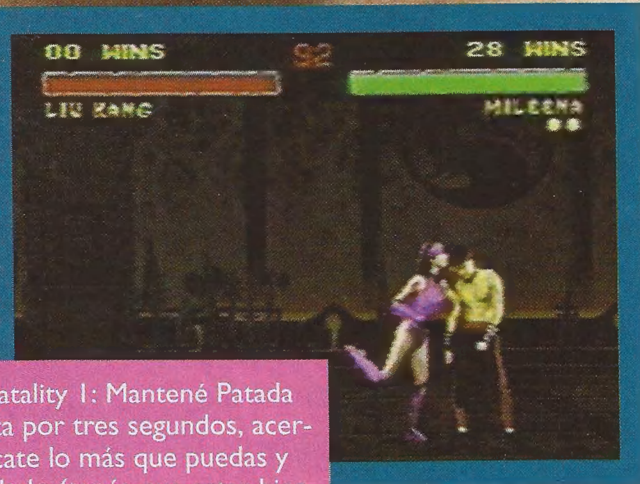
MILEENA

Mileena,junto con Kitana, sirven de asesinas bajo el mando de Shao Khan. A pesar del parecido entre estas dos chicas y de lo que pensaban muchos, en realidad no son hermanas gemelas. ¿Cómo es esto? Mileena es, en realidad, un clon de Kitana, creada por Shang Tsung. Es casi idéntica, pero su cara es casi tan fea como la de Baraka.

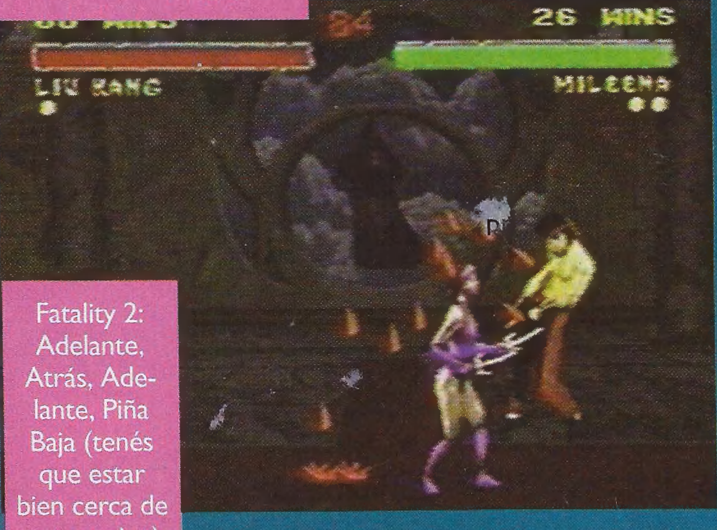


Tomas

Friendship: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Alta



Fatality 1: Manténé Patada Alta por tres segundos, acercate lo más que puedas y soltalo (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)



Fatality 2: Adelante, Atrás, Adelante, Piña Baja (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

Teleport kick: Adelante, Adelante, Patada baja.
Roll attack: Atrás, Atrás, Abajo, Patada alta.
Tiro del Sai: Mantener Piña Alta apretado por dos segundos.
Fatality Pit/Espinas: Adelante, Abajo, Adelante, Patada Baja.
Babality: Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.

SOLO ORIGINALES

DIVISION VIDEOGAME

El Duende Azul

CENTRO ESPECIALIZADO Nintendo

La mayor variedad de juegos

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME BOY

del país

OFERTA INAUGURACION



AGENTE OFICIAL NINTENDO

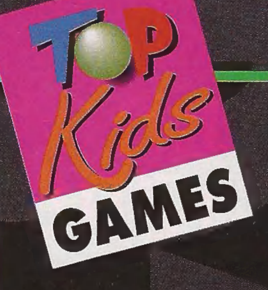
Canjeamos tus Cartuchos originales usados

Acercate a nuestros locales:

- Santa Fe 1499. Te811-7474
- Gal.Pacífico. Florida esq. Córdoba local 250. Te 315-5250
- Florida 625. Te. 314-5236

Envios al interior

Todas las tarjetas de credito



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

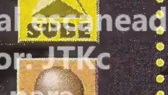
1 Donkey Kong Country 


2 Indiana Jones 

3 Super Punch Out!!! 

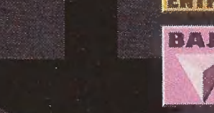
4 Mortal Kombat II 

5 Super Metroid 

6 Mickey Manía 


7 Samurai Shodown

8 Vortex 


9 NBA Jam 


10 

GAME BOY®

1 Donkey Kong 

2 Contra, the Alien war 

3 Mortal Kombat 

4 Wario Land 

5 Megaman 5 

6 Tetris 

7 Spiderman X-man 

8 Nigel Mansell 

9 Metroid II 

10 R-Type 

MEGA

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Sonic 3	↑	7
3	NBA Jam	↓	2
4	Mortal Kombat	↑	5
5	Virtua Racing	↓	4
6	FIFA Int. Soccer	↓	3
7	Street Fighter 2 Champ.	↓	6
8	Terminator 2	↑	9
9	Alien 3	↓	8
10	Total Caruage	↑	-

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Alladin	↑	3
3	Tazmania 2	↑	6
4	Micromachines	↑	5
5	NBA Jam	↓	2
6	Sonic Chaos	↑	7
7	Mortal Kombat	↑	8
8	X Man	↑	10
9	Super Kick Off	=	9
10	Sonic Spinball	↓	4

Nintendo


1 Goal 

2 Punch Out!!! 

3 Super Mario Bros. 3 

4 Tiny Toons 

5 Rampage 

6 Zelda II 

7 Jungle Book 

8 Megaman 5 

9 Super Mario Bros 

10 Mario is missing 

PC

1	Doom	=	1
2	TFX CD	↑	-
3	Mortal Kombat	↓	2
4	Tie Fighter	↑	-
5	Dune 2	↑	8
6	Syndicate	=	6
7	Warlords II	↑	10
8	World Cup '94	↓	4
9	Dune CD	↑	-
10	Street Fighter II	↓	5

Top Kids Juguetes

VARONES

1	Alliens	↑	2
2	Street Fighter	↓	1
3	Ghostbusters	↑	-
4	Dragon Ball Z	↓	3
5	Revell	↓	4

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Barbie	↑	3
3	La muñeca de Reina	↑	4
4	Mamy Surprise	↓	2
5	Compi Caritas	=	5

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	=	1
2	Mouse Trap	↑	4
3	Spaguetti	↑	-
4	El juego de la vida	↑	-
5	Loopin Looie	↓	2



FICHA TECNICA Top Kids

SNES GAME:
Kirb'y Dream Course

TIPO:	Golf-Pinball
MEMORIA:	8 Megas
SALE EN:	Marzo
JUGADORES:	2
DIFICULTAD:	Media
NIVELES:	—

PASSWORD BATERIA

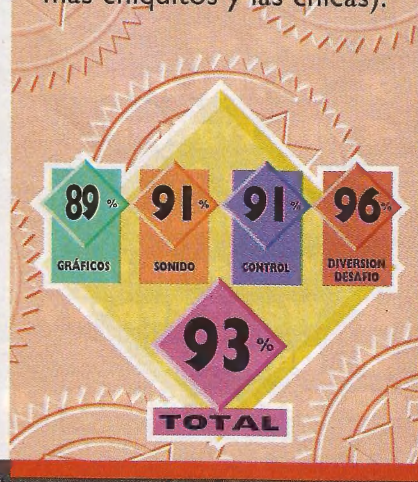




Hacía rato que no mostrábamos juegos para chicas, y jamás lo hicimos con uno y lo pusimos como "videogame del mes". Bueno, llegó el momento. Kirby's dream course no es un juego "del otro mundo", pero es un game bastante entretenido y además, no es solamente para chicas, sino para chicos de todas las edades.
Kirby es un simpatico animalito que ya ha hecho varios juegos para NES y Game Boy, y que muy pronto lanzará un juego para Super Nintendo. Los demás games de este personaje eran de aventuras, al estilo Super Mario, pero Kirby's dream course es muy distinto. Es una mezcla de ingenio con aventura, y si tuviéramos que describirlo, lo haríamos como una mezcla de golf y pinball.
Además de ir avanzando por los niveles al estilo de un juego de golf y pinball, hay muchas cosas que podés hacer. Al matar a un enemigo, éste te da un poder especial que te es de mucha utilidad. También hay algunos secretos, el más grande de ellos es un nivel entero extra que es solo para expertos. El game es bastante largo y lleva su tiempo terminárselo. Además, mientras más se juega, más se aprende y más fácil y divertido. Y para los que lo juegan bien, está el nivel extra.

El Veredicto

Kirby's Dream Course es un muy buen juego de... cómo lo podríamos decir... bueno, de golf con pinball mezclado con ingenio. Es un juego bastante largo, con 8 niveles normales y uno extra, que es super difícil y está escondido. La mecánica de juego es así: te movés como si fueras una pelotita de golf y tenés que tratar de matar a los enemigos. Cuando liquidas a uno, te da un poder especial que te ayuda. En cada nivel también hay cierto enemigo que, cuando lo matás, se convierte en un hoyo en donde tenés que entrar para pasar de pantalla.
Una buena característica que tiene el juego es que mientras más jugás, más aprendés y jugás mejor. Además, este game es para chicos de todas las edades (pero en especial para los más chiquitos y las chicas).



E.P

TOP WINS

2 Super GAME BOY® de regalo!!!



Enviá tus cartas con récords a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

La página de los CAMPEONES

TOP WINS, el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, ¡te podés ganar un Super Game Boy! Hay dos formas de ganar: por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un récord que tenés que tratar de batir. Si lo lográs (o llegás cerca), sacale una foto a tu televisor, siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto, le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.
Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga ganará otro Super Game Boy.

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO	CONSOLA
Donkey Kong Country	SNES
	RÉCORD
	Más porcentaje

NOTA

El porcentaje que te marca cuando estás por empezar a jugar indica la cantidad de pantallas que te terminaste. Esto también incluye las pantallas secretas (bonus), que son las más difíciles de encontrar. Si tenés 60% o más, es un buen porcentaje, y le podés sacar una foto y mandárnosla para concursar y tratar de ganarte un Super Game Boy.
Post Data: El máximo puntaje posible es de 101%



CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL MORTAL KOMBAT II

JOSE CANTO

FAAA... MIRA ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan, ya que los sobres van para el concurso del arcade.



CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

LUIS VALDETARO

Y LOS OTROS CAMPEONES:

MORTAL KOMBAT II

Javier Camporro - Se terminó el game con varios personajes
Marcelo Moyano - Se terminó el game
Dalio Manica - Se terminó el game y, de paso, descubrió a Jade y Smoke
Oscar Saavedra - Se terminó el game
Daniel Barrientos - Mató a Jade
Jorge Quintero - Se terminó el game
Walter Díaz - Se terminó el game y mató a Jade
Lucas Carrer - Se terminó el game
Martín Pesna - Se terminó el game
Eduardo Shimoyama - Le ganó a Smoke

¡Y TAMBIÉN TENEMOS A LOS CAMPEONES DE LOS DEMAS GAMES!

Juan Sinone - Se terminó el Super Mario World
Ezequiel Espada - Se hizo 23.160.500 puntos en el MKI
Juan C. Bergesio - Se terminó el Super Mario World y el Puzznic.

Recordamos que siguen en pie los concursos del SONIC 3 (quién se lo termina), el Fifa International Soccer (hasta donde se lo llegan, quién se termina el Donkey Kong Country) y el de este mes: quién logra hacer más porcentaje en este último game.

E.M.

Ganate un cartucho con el mejor videogame del año



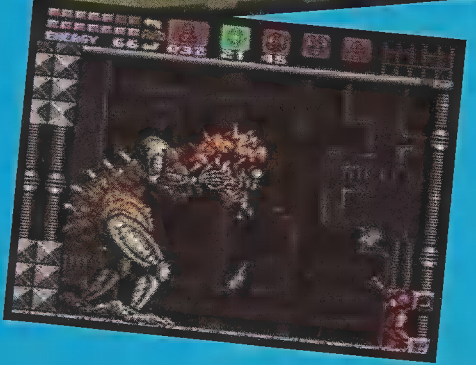
Es tu última oportunidad para votar por los PREMIOS TOP KIDS. En el próximo número, ya estarán publicados los premios en cada categoría, y todo a partir de tu voto. Va a ser algo grande, muy grande. Porque en estos premios, van a salir los mejores juegos de todo 1994 y, también, los que salieron en estos primeros meses de 1995.

Los premios Top Kids son algo así como las elecciones presidenciales, pero para los videogames, ya que nuestros premios se realizan con tu voto y te servirán para saber cuáles son los mejores juegos (por si todavía no lo sabes) y, también, cuáles son los peores.

CATEGORIAS







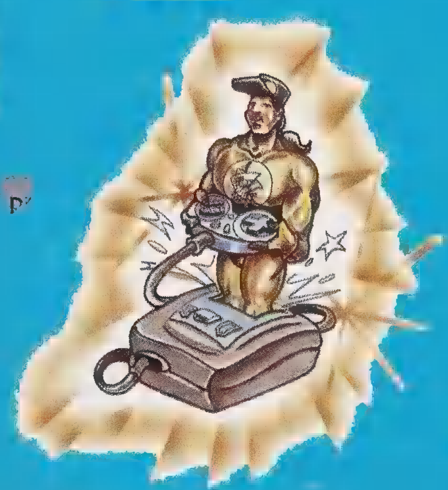
COMO VOTAR

¡Cómo votar! Es muy fácil, escribinos una carta con una lista con tus nominados para cada categoría. Podés darnos uno o varios games por categoría, y también (si querés), escribirnos varias listas, una para cada consola. Como premio por votar, sortearemos un cartucho con el juego que salga votado como el mejor videogame del año.

PODES VOTAR...

PODÉS VOTAR PARA LAS SIGUIENTES CONSOLAS:

- MEGA / GENESIS
- SUPER NINTENDO
- NES
- GAME BOY
- ARCADE



Mejores gráficos

Nombranos el game que más te haya copado con sus gráficos.

Mejor sonido

El que tenga una música que te re-cope o efectos especiales súper reales.



Ganate un cartucho con el mejor videogame del año

Mejor control

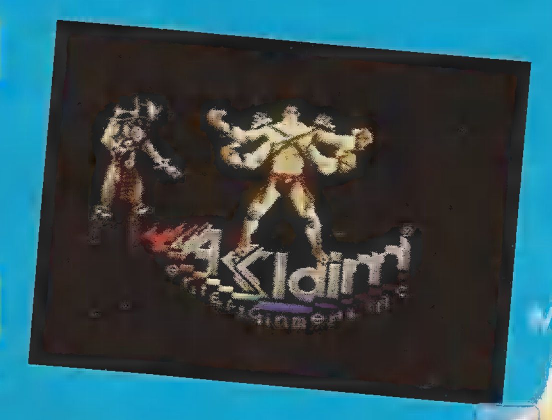
Un game en el cual vos te sentís dentro al controlarlo.

Mejor héroe

Tu ídolo, o el personaje más original del game.

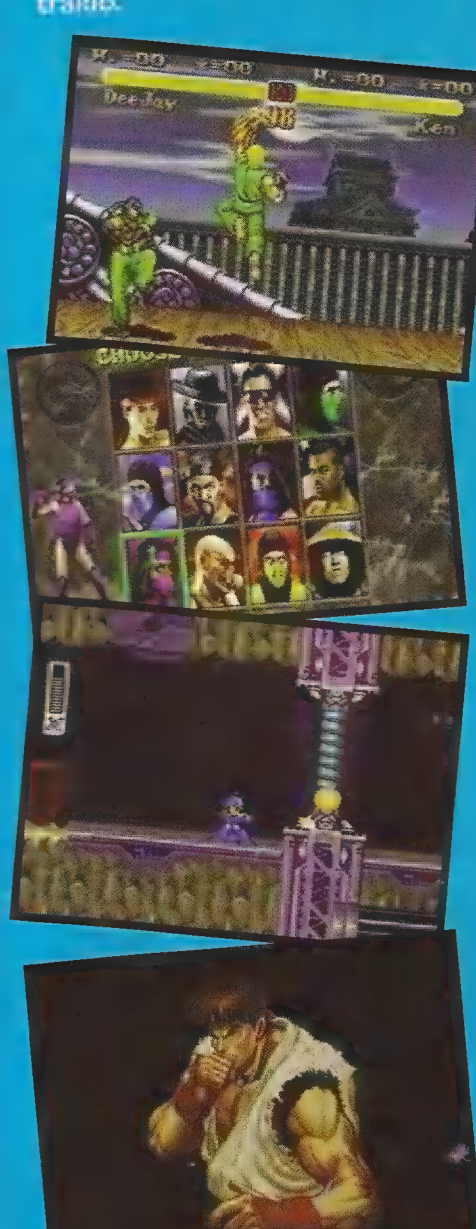
Mejor desafío

Ese game que, cuando lo agarraste por primera vez, no pudiste largarlo más.



Más entretenido

El que más diversión te haya traído.



Mejor villano

Tu peor archienemigo, el mejor villano de los games.



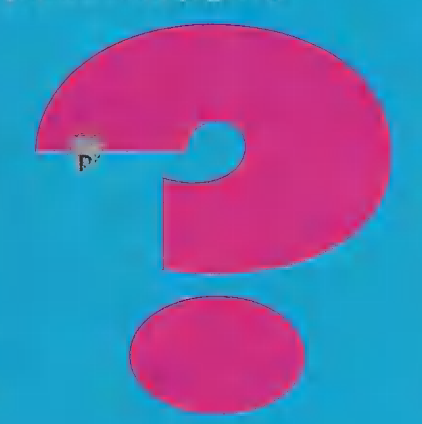
Mejor game

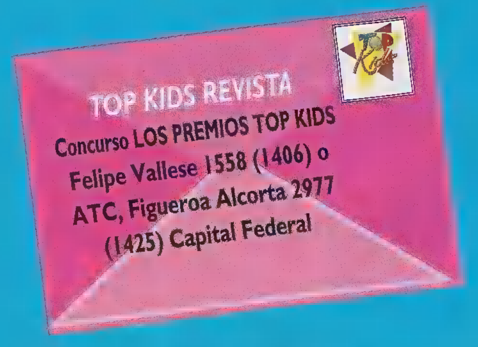
El mejor game del año, el que más te gustó en todas las categorías.

Mandá tu voto con cualquier carta que nos escribas. Acordate de indicarnos para qué consola es cada uno de los games que votás. Si tenés más de una consola, podés mandarnos varias listas para cada una de ellas.
Entre los votos que recibamos, SORTEAREMOS UN CARTUCHO DEL GAME QUE SEA VOTADO COMO EL MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO.

Peor game

Ese game que te compraste o alquilaste que es malísimo, que da asco jugarlo.





Emiliano Polyronopulos

Ampollas Quizás?

Presentamos 6 nuevos quemadedos para Super NES.





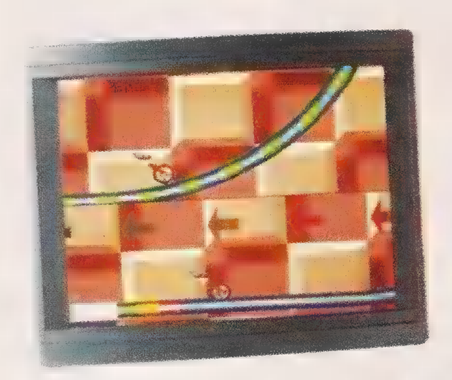
Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones. Es [redacted] y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparate y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!



La secuela del juego de más ventas en el Universo ahora llega para 16-Bits. [redacted] Con tetrojugabilidad para 2 jugadores y bombas por todos lados. Así que agarrá a un amigo y hacelo explotar!



24 Pistas, acción en 3-D y el poder de alto octanaje del Chip Super FX de la nueva generación. [redacted] Si no sabes manejar, elegiste el lugar adecuado.



Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es [redacted]. Y se viene en octubre. Un juego de carreras único, en una rueda, traido a la realidad con la última tecnología 3-D de SGI.



16 megas de aventura fantástica hacen a [redacted] obligatorio para cualquier fan de Zelda. Sale en Septiembre. Y si te parece difícil de pronunciar, simplemente tratá de pasarlo antes del próximo milenio.



Nuestro juego de Box nro. 1 vuelve este Octubre y potenciado para 16-Bit. Super Punch-Out!!®. Con más oponentes para darles con el puño. Todo agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.







MUSICA NACIONAL

1	**MARIPOSA TECHNICOLOR** Fito Paez	↑ 10
2	**TRATAR DE ESTAR MEJOR** Diego Torres	↓ 1
3	**DAME UN HIJO DE LUZ** JAF	↑ -
4	**DESAPARICIONES** Los Fabulosos Cadillacs	↑ -
5	**LA CALAVERA** Los Ratones	↑ -
6	**NADIE NOS VIO** Sandra Mihanovich	
7	**PARATE Y MIRA** Los Pericos	↑ -
8	**DEJA DE PEDIR PERDON** Diego Torres	↑ -
9	**SOLO EN LA CIUDAD** Alianza	↑ -
10	**COWBOY** Los Ratones	↓ 8

MUSICA INTERNACIONAL

1	**NO MORE I LOVE YOU** Annie Lennox	↑ 4
2	**EL REBELDE EN MI** Jimmy Cliff	↓ 3
3	**HEY NOW** Cyndi Lauper	=
4	**LOVE IS STRONG** Rolling Stones	↑ -
5	**WITH LIFE** Foreigner	↑ -
6	**SHORT DICK MAN** C. Babie/M. Mohk	↓ 10
7	**OUT OF TEARS** Rolling Stones	↑ 5
8	**GET OVER IT** Eagles	↓ -
9	**DIA AL SOL** Peter Frampton	↓ 2
10	**VIOLENCE** Invisible Limits	↑ 6

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP





X-BAND

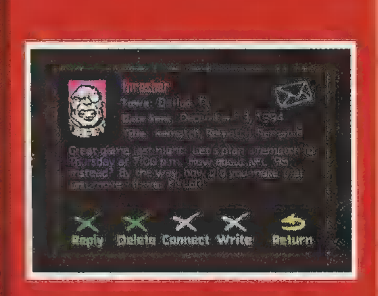
Este accesorio, fabricado por la firma CATAPULT, de USA, es similar a un Modem de PC. Te sirve para comunicarte con otro amigo tuyo, para jugar a algun game entre los dos, a través de tu línea telefónica. Como te lo dije antes, no es el mismo Modem que usan las computadoras. Está específicamente diseñado para consolas Super Nintendo y GENESIS (Mega).

En la actualidad, se está utilizando en algunos lugares de los Estados Unidos, como el distrito de Nueva York, San Francisco, Dallas, Los Angeles y Atlanta.

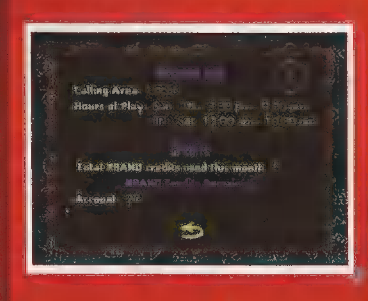
Al conectarte a esta red, la X-Band NETWORK, podrás recibir los últimos trucos, información sobre los rankings, novedades, datos de otros jugadores y las distintas competencias organizadas por esta misma cadena. Y... si vos querés competir contra otro chico a través de este accesorio, la X-Band te dará opción de elegir de un menú entre chicos de tu mismo nivel de capacidad.

La conexión de este accesorio es fácil, basta con ponerlo sobre tu consola (Super Nintendo o Genesis Mega) como un simple cartucho y a continuación colocás el game que querés jugar en la parte superior del X-Band.

El Mortal Kombat, Mortal Kombat II, el NBA JAM, el Madden NFL 95, (Jockey sobre hielo) son compatibles a este buenísimo accesorio. Espero que contemos con él pronto en la Argentina, porque me gustaría jugar con chicos del resto del país.









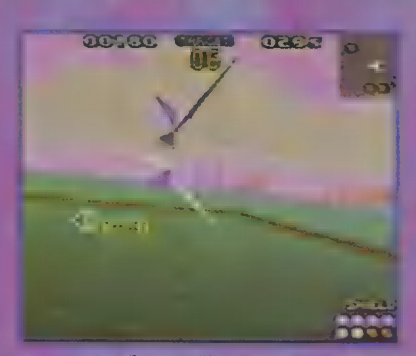
Aki = Alexandros Polyronópulos



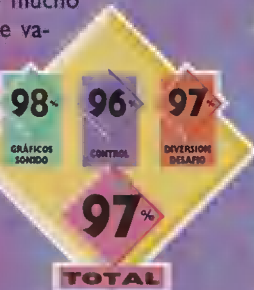




Todavía falta un poco para que salga, pero la segunda aventura de Star Fox es impresionante. Utiliza el nuevo chip FX2, que le da más potencia. Es muy parecido a la versión anterior del game, pero tiene más personajes



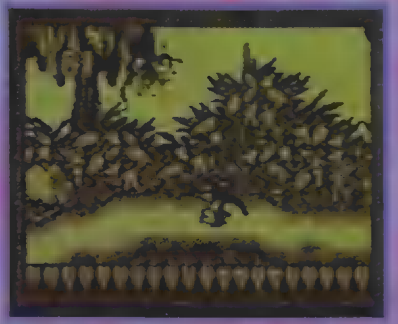
y naves para elegir, más acción y un montón de puntos a favor. Por ejemplo, la nave se puede transformar en un robot caminante, se puede ir para cualquier lado y se pueden planear las luchas de antemano, ya que en las misiones cuentan mucho las estrategias que vayas a emplear. Si te gustó el Start Fox I, no te pierdas el Star Fox 2.





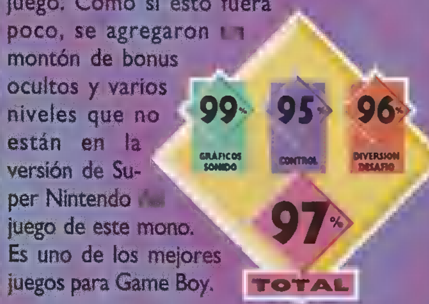


Nintendo planea llevar el éxito de Donkey Kong Country a todas partes, incluyendo al Game Boy. Para los usuarios de esta consola portátil y



para los que tienen Super Game Boy, les presentamos Donkey Kong Land, la réplica exacta de Donkey Kong Country llevada a blanco y negro.

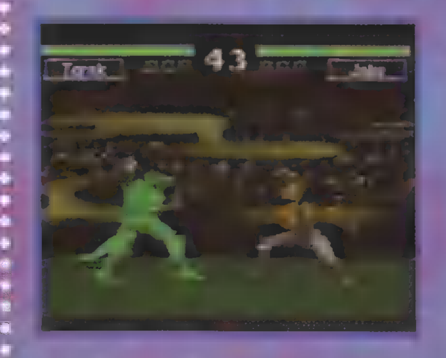
Para este game, se usaron las mismas técnicas de generación de, imágenes en 3 D de los games Killer Instinct y Donkey Kong Country, y se copiaron los distintos niveles de este último juego. Como si esto fuera poco, se agregaron un montón de bonus ocultos y varios niveles que no están en la versión de Super Nintendo del juego de este mono. Es uno de los mejores juegos para Game Boy.



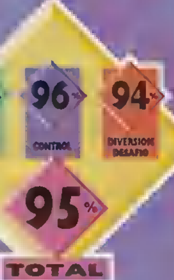




Fx Fighter es el primer juego de lucha realmente en 3 D para una consola de 16 bits. ¿Cómo podríamos describirlo? Es lo mas parecido que hay al Virtua Fighter, el game para Arcade. Sus gráficos y sonidos son muy bue-



nos, pero si se lo compara al Virtua Fighter, se nota una gran diferencia, como ocurrió con la conversión del Virtua Racing para Mega con el de Arcade. Algunas de las principales características del Fx Fighter son que utiliza el nuevo chip FX2 y tiene nuevos personajes distintos, entre los que se incluyen humanos, insectos semi humanos y extraterrestres.







DRACULA X



Dentro de poco tiempo, va a llegar la próxima y mejor aventura de la serie de games Castlevania, producida por Konami. Dracula X continúa con el mismo tipo de acción vista en los demás games de Castlevania de las versiones de NES, SNES y Mega. Se puede jugar con distintos personajes; por ejemplo,



se comienza jugando con un joven muchacho que luego rescata a una chica. En ese momento, se puede optar por seguir jugando con el joven o elegir a la chica. Cada uno de los personajes tiene distintas armas y habilidades, y los enemigos finales son grandes e impresionantes.

GRÁFICOS SONIDO 95% · CONTROL 90% · DIVERSION DESAFIO 95% · TOTAL 94%

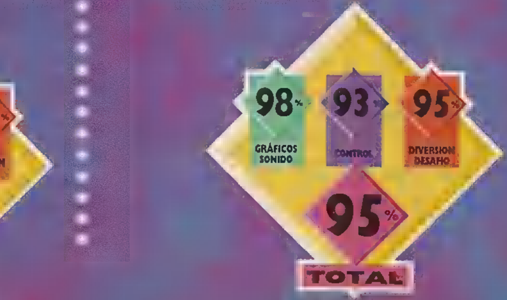
ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS



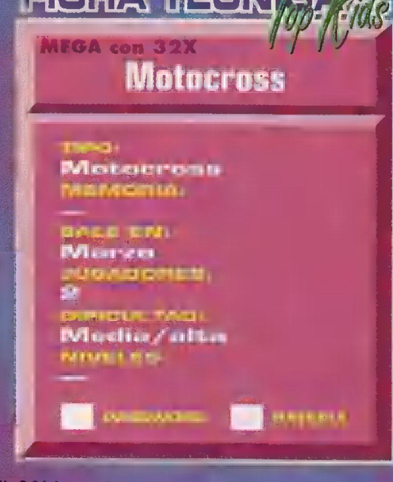
Llega al Mega uno de los mejores games de tenis para esta consola: ATP Tour Championship. En él, podés jugar de hasta cuatro jugadores en canchas de distintos materiales, como pasto, polvo de ladrillo y pasto artificial. La vista es algo distinta de la de los demás juegos de tenis, ya que resalta los



gráficos a medida que vas por la pelota. En los modos exhibition y tournament, competís contra algunos famosos, como Sampras y Edberg. Como en todo juego de tenis, vas a tener que aprender a hacer voleas, reveses y un montón de técnicas distintas para pegarle a la pelota.



MOTOCROSS



El 32X recibe su primer juego de carreras todo terreno, Motocross. En el game, se lleva a cabo un campeonato en 12 pistas distintas. Cada una es más difícil que la otra: en algunas hay saltos dobles y triples y curvas bien cerraditas, como para que te vayas de la pista y te tragues todo lo que encuentres en el camino. Hay tres clases de motos distintas para elegir y corrés contra 20 competidores más. Podés jugar contra un amigo o tratar de ganar el torneo.

GRÁFICOS SONIDO 98% · CONTROL 93 · DIVERSION DESAFIO 95% · TOTAL 95%

Algo más sobre...

NOTICIAS TOP SECRET

MORTAL KOMBAT III

TODA LA VERDAD

Mientras que en otros lugares podes conseguir "las especulaciones" de lo que puede llegar a ser el Mortal Kombat III, en Top Kids tenes toda la verdad sobre el asunto.

Y llegó el momento de dedicarnos a mostrar un poco como va a ser el videogame más fuerte de 1995: Mortal Kombat III. A pesar de que solo faltan un par de meses para su lanzamiento en los arcades, este game es uno de los secretos mejores guardados en la historia de los videojuegos. No hemos podido sacar ni una sola foto de los gráficos que tiene el game (a pesar de que ya esta un 99% listo), y casi ninguna información de las bocas de John Tobias y Ed Boon, los creadores de este game. Sin embargo, en esta sección les traemos información muy, muy caliente.

[illegible]

Arcade

Originalmente, el game iba a ser lanzado a principios de este año, pero luego se pospuso para fines de abril o principios de marzo por una serie de motivos. Primero, el game va a salir al mismo tiempo que la película de Mortal Kombat, para aumentar aún más "la fiebre" o, mejor dicho, la "Mortal Kombamanía" que va a traer este game.

Por otra parte, el MKIII también fue retrasado para darle más tiempo de alcanzar la fama al otro game de lucha distribuido por la misma compañía, el fabuloso Killer Instinct.

[illegible]

Las versiones del game para las consolas de 16, 32 y 64 bits serán lanzadas por octubre o noviembre de este año, justo a tiempo para llegar a todo el mundo en la época de Navidad. En el ambiente profesional, se habla de que existen grandes posibilidades de que el MKIII sea lanzado como un cartucho incluido al comprar una consola de 32 y 64 bits, posiblemente de la consola Play Station de Sony.

LAS NOVEDADES Y LOS CAMBIOS

Al ir investigando para producir esta nota, TOP KIDS descubrió varios cambios dramáticos y oscuros que tendrá la tercera edición del game.

Por ejemplo, varios de los personajes que conocemos no aparecerán en el game. En esta lista, se encuentran Jonny Cage, Scorpion, Reptile y Sub-Zero. Los que aparezcan habrán sufrido grandes cambios. Uno de estos personajes que sobrevivió es Jax, que, según nuestras fuentes, ahora tiene brazos biónicos, seguramente por que alguien le hizo su propia fatality, la que arranca los brazos.

La historia y los gráficos de los escenarios también van a sufrir grandes cambios, pero esto te lo vamos a contar más adelante.

Otros importantes cambios se podrán apreciar solamente cuando el game ya haya salido y los jugadores empiecen a descubrir cómo se hacen las tomas. Midway está considerando introducir al mercado distintas versiones del game, cada una idéntica a la otra, pero con tomas que se realizan de distinta forma. "La razón de esto es que queremos que el game dure más, y para eso, los jugadores tienen que descubrir las tomas por sus propios medios, y no que un amigo o una revista les pase la información al mes de que sale", afirma un empleado de Midway.

LA HISTORIA

En comparación al MKIII, la historia detrás de los MK anteriores parece un cuento de niños. En el MKIII, la peor pesadilla de la humanidad se hace realidad. Al final del Mortal Kombat I, Liu Kang logró derrotar a Shang Tsung. Pero a finales del MKII, Shao Khan no fue derrotado y se transformó en un ser muy, muy poderoso. Además, los ejércitos de Shao Kahn tienen ahora la posibilidad de invadir y destruir la Tierra en que vivimos.

Todavía no sabemos los detalles de cómo se desarrolló la última batalla del MKII y de los eventos que le siguen, pero sí sabemos que el MKIII representa la última oportunidad de la Humanidad para sobrevivir.

LOS ESCENARIOS

Para seguir la oscura y algo triste historia del MKIII, los escenarios reflejarán la destrucción que ha creado Shao Khan: ciudades completas en ruinas.

LOS PERSONAJES

A pesar de que todavía no sabemos cómo los luchadores lograron sobrevivir a finales del MKII, sí sabemos que cada uno va a ser más fuerte y mejor. Por ejemplo, Kano tendrá un nuevo traje negro y rojo con varias armas ocultas, y no te olvides de los brazos biónicos de Jax. Otros personajes como, Kung Lao y Sonya, tendrán un aspecto muy similar al de las versiones anteriores.

En el lado de las especulaciones y los rumores, hay quienes dicen que se podrá controlar a alguna bestia, ya sea Goro, Kintaro u otro ser que todavía no conocemos. En cuanto a los personajes ocultos, habrá unos cuantos que todavía no han aparecido en la trama de los Mortal Kombat.

En esta foto preliminar que conseguimos del game. De seguro, el juego tendrá una definición espectacular.

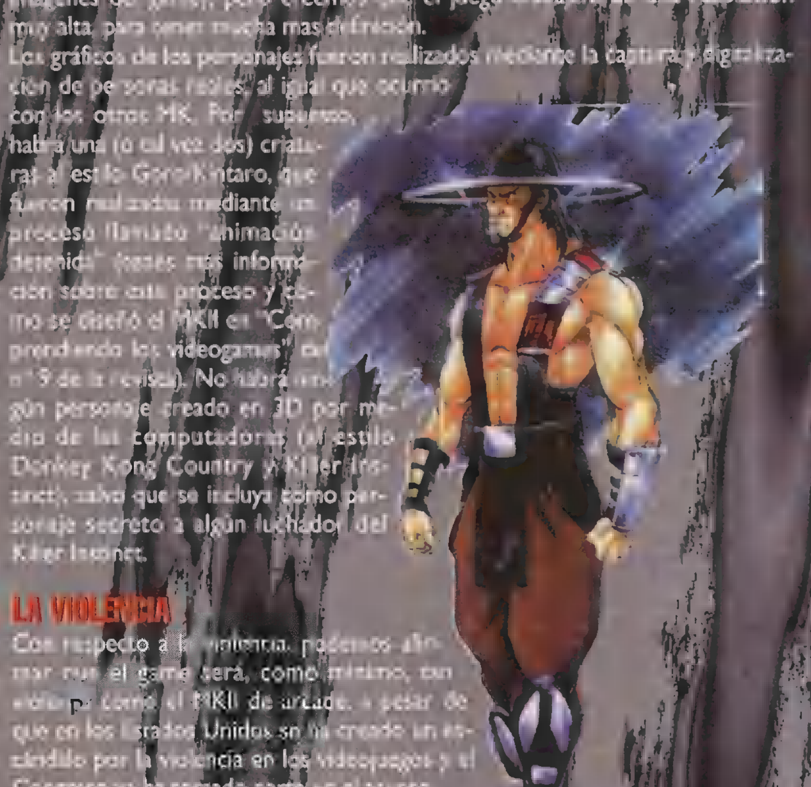
EL CONTROL Y LAS TOMAS

Confirmado por Ed Boon y Tobias, sabemos que la forma de juego, es decir el control que tendrás sobre los personajes, será muy similar al de los games anteriores, salvo por unos pequeños cambios en la forma que se ejecuta cada toma. Eso sí, cada personaje tendrá muchas más tomas y fatalities, y posiblemente, habrá otras formas de terminar con el enemigo, como los Friendships y Babalities del MKII.

LOS GRÁFICOS Y LA VIOLENCIA

Tobias y Boon lo dijeron hace ya varios meses: El MKIII tendrá gráficos muy superiores a los MK anteriores. Aún no sabemos exactamente cómo (ya que ni siquiera nosotros hemos visto imágenes del game), pero creemos que el juego trabajará en una resolución muy alta, para tener mucha más definición.

Los gráficos de los personajes fueron realizados mediante la captura y digitalización de personas reales, al igual que ocurrió con los otros MK. Por supuesto, habrá una (o tal vez dos) criaturas al estilo Goro/Kintaro, que fueron realizadas mediante un proceso llamado "animación detenida" (tenés más información sobre este proceso y cómo se diseñó el MKII en "Comprendiendo los videogames" del nº 9 de la revista). No habrá ningún personaje creado en 3D por medio de las computadoras (al estilo Donkey Kong Country y Killer Instinct), salvo que se incluya como personaje secreto a algún luchador del Killer Instinct.

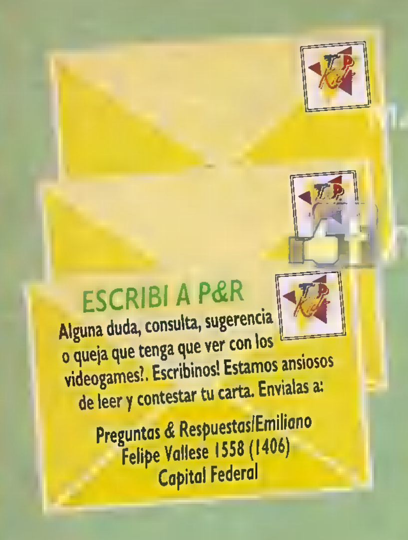


LA VIOLENCIA

Con respecto a la violencia, podemos afirmar que el game será, como mínimo, tan violento como el MKII de arcade. A pesar de que en los Estados Unidos se ha creado un escándalo por la violencia en los videojuegos y el Congreso ya ha tomado parte en el asunto.

EMILIANO POLITRONOPULOS

PREGUNTAS & RESPUESTAS



Preguntas y respuestas es una sección creada especialmente para responder tus preguntas de videogames. Mes a mes, publicaremos y responderemos las cartas con tus preguntas, comentarios o sugerencias, que pueden ser de cualquier tema, siempre que estén relacionadas de alguna manera a los video juegos o con nuestra revista. En P&R están todas las respuestas.

MKIII y personajes ocultos en el MKII.

Pedro Lynn comienza su carta preguntando por información del Mortal Kombat III. Pedro, lo que vos pidas son órdenes para nosotros. El MKIII fue un completo misterio y, hasta ahora, todo lo que se dijo sobre él son especulaciones. Sin embargo, realizamos una investigación especial sobre este tema y en la sección "Algo más sobre..." tenés toda la información que existe sobre este game.

Pedro también cuenta que tiene unas fotocopias que explican cómo hacer para pelear, contra un personaje secreto que es de fuego, en el MKII. Sin embargo, el truco no le sale. La verdad es que el que hizo esas fotocopias, probablemente esté mintiendo. Es casi imposible que exista algún personaje secreto más como Sonya, Kano o el que vos nos describís. En primer lugar, Acclaim y Williams hubieran revelado el secreto antes de que el furor del MKII comience a terminarse (ahora todos están interesados por el Killer Instinct de Arcade y por el futuro MKIII). En segundo lugar, los 24 megas que tienen las versiones de SNES y Mega fueron usadas en su totalidad, y es muy poco probable que les haya quedado algún espacio libre para poner al personaje que vos decís. Para darte un ejemplo de lo bien que usaron la memoria: El Super Street Fighter es un juego de lucha de características similares, pero la versión de SNES usa 32 Megas y la de Mega 40.

La única manera de que puedas ver otros personajes en el MKII es que lo modifiques mediante una computadora, como hicimos nosotros.

Más sobre el MKII

Gonzalo Ruiz nos hace una pregunta similar a la de Pedro Lynn: quiere saber si existen las animalities y fortalities en el MKII. Lo que vos nos mencionás son tomas al estilo de las fatalities, pero con distintas características. Lamentablemente, son solo un rumor, es más, se decía que existían en el MKI. Ahora, cuando los rumores sobre el MKIII son más fuertes que nunca, muchos dicen que estas tomas estarán en el game, pero hasta que el MKIII salga o consigamos una entrevista con Tobias y Boon (los programadores de los MK), no sabremos si estarán.

Mega y Sega CD

Emiliano Cantarutti, de Córdoba, quiere saber cuáles son las diferencias entre un Mega y un Sega CD. El Mega es la consola de 16 bits de la compañía Sega; existe una versión americana que es exactamente igual, pero se llama Genesis. Por otro lado, el Sega CD fue lanzado como accesorio por esta misma compañía, se conecta al Mega o al Genesis y permite jugar games en CD-Rom (unos discos como los de compact disc, pero con un game adentro en vez de música). La principal característica de un CD-Rom es que puede almacenar mucha más información que un cartucho normal, por lo que la mayoría de los juegos traen partes animadas, e incluso, filmaciones, como una película.

Un problemita...

Ezequiel Espada nos escribe una linda carta, pero nos cuenta que tiene un problema: él tiene el cartucho de Mortal Kombat para SNES e hizo 23.160.500 puntos, que es superior al de Luis Ibáñez, el chico a quien nosotros nombramos campeón Top Wins por tener el puntaje más alto en el MKI.

A pesar de que vos hayas hecho un puntaje más alto, no ganaste, porque el concurso del Mortal Kombat terminó hace ya un tiempo, y la foto con tu récord la mandaste unos dos meses después de que salió premiado Luis, por lo que tu récord no pudo entrar en el concurso. La próxima, manda tus récords con más anticipación.

E.P.

TOP TRICKS EDICIÓN ESPECIAL

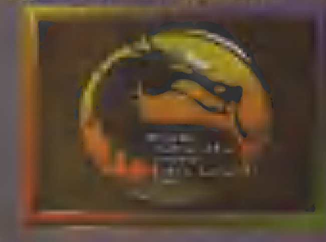
La gran mayoría de los chicos que llamaron a la línea preguntaron por las comas y los trucos del Mortal Kombat II, juego del que venimos hablando hace casi medio año. A pesar de que ya explicamos absolutamente todo, acá están de vuelta los mejores trucos para este game.

MEGA

En la versión de Mega del MKII, hay un truco muy parecido al "Cheat Mode" del MKI para esta misma consola. Para acceder a él, tenés que seleccionar en el menú principal "Opciones" para ir al menú de opciones. En este segundo menú, poné el cursor sobre "DONE" y apretá las siguientes teclas:

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA.

Si apretaste las teclas en el orden correcto, las palabras "Test Modes" van a aparecer como si fueran otra opción más. Elegilas para acceder a los siguientes tres menús.



En la pantalla de options, poné el cursor sobre "DONE" y poné el código...

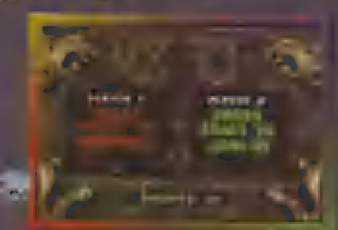


... Si funciona, aparecerá en la pantalla la opción "test modes"

Este truco te permite hacer un montón de cosas, como, por ejemplo, ser invencible, ganarle con un solo golpe a tu enemigo, tener continues ilimitados, luchar directamente contra Kintaro o Shao Khan y mucho, mucho más. Por razones de espacio, no podemos explicarte en detalle cada una de las opciones, pero podés fijarte en la sección TOP TRICKS de los números 9 y 10, que ahí están explicadas una por una.

SNES

La versión de Super Nintendo del MKII tiene un montón de trucos. La desventaja (en comparación con los de Mega) es que tenés que meter cada uno por separado y en menos de un segundo (cada uno), por lo que, si querés meter varios, tenés que acordártelos de memoria y que te salgan perfecto. Repetimos, estos trucos son bastante difíciles de hacer, y tenés que apretar todos los botones en menos de un segundo, en la pantalla de selección de personaje. Si te sale, vas a oír un ruido parecido al que escuchás cuando elegís un personaje.



29 KREDITS: Con este truco, vas a tener 29 Kredits o continues, con lo que llegarte hasta las últimas pantallas es mucho más fácil. Nuevamente, en la pantalla de selección de personaje apretá:

IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y SELECT



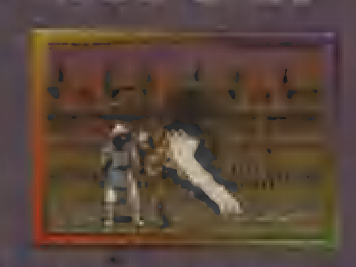
MÁS TIEMPO PARA HACER LAS FATALITIES: Las fatalities, babalities y friendships son difíciles de hacer, en parte, por el poco tiempo que tenés para apretar correctamente los botones. Con este truco, tenés más de quince segundos para hacerlas. En la pantalla de selección de personaje, apretá:

ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO y SELECT



LUCHAR CONTRA KINTARO: ¿Querés ver cómo te destroza esta bestia de cuatro brazos? (O cómo lo destrozás vos, si sos muy bueno o usás el truco de ser invencible). En la pantalla de selección de personaje, apretá:

ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA y SELECT



LUCHAR CONTRA SHAO KHAN: Dudábamos de ponerte este truco, ya que, si matás a Shao Khan, te terminás el juego y ves el final, lo que nos parece algo injusto para los "súper jugadores" que terminaron el game por ellos mismos y sin ningún truco. Pero... como TOP-KIDS siempre da los mejores y últimos trucos, aquí está:

DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA y SELECT

EMILIANO POLIJRONOPULOS

LINEA 0-600-1234-4

Otra Manera de Comunicarnos

Siempre puede haber otra forma de comunicarnos. Nosotros tenemos en nuestra revista la sección "Bocabierta", el correo de los chicos donde, desde hace tiempo ustedes se encargan de decirnos lo que piensan, hacernos pedidos, sugerencias, críticas. Ahora el teléfono con el programa de televisión abrió otra puerta para hablarnos. Allí encontramos más pedidos y muchos saludos. Algunos saludos se dicen en voz baja, con algo de timidez. Otros son divertidos, elogiosos. Muchos no dicen su nombre como si, en realidad, lo que les gustara fuera decirnos algo y chau. Es la línea Top Kids. Cuando la usen digan lo que sientan, con ganas, claramente para que podamos entenderlos bien. De acuerdo? Aquí, arbitrariamente, tomamos algunos de esos mensajes y los publicamos.

* Me llamó Fernando... chau.

* Quiero mandar un saludo a David que está en Uruguahy y a todos los que me conocen y a todos mis primos.

* Quiero mandar un saludo a la escuela Artigas y a todos los chicos que me conocen. Mi nombre es Andrés.

* Me llamo Sebastián y estoy con mi hermano Adrián. Mi número de teléfono es .... Top Kids está re-bueno y lo veo todos los días. Mi hermano quiere hablarles. Hola, Top Kids. Me llamo Adrián y quiero mandarles saludos a todos. El programa está re-bueno.

* Quiero mandar un saludo a mi mamá que cumple años y gracias. Chau.

* Hola Top Kids, soy Jessica de San Miguel, tengo 15 años y quiero pedirles que pasen una semana de estas la historia de Guns 'n Roses. Y nada más. Mucha suerte, chau.

* Que pasen la historia de Guns 'n Roses. Un beso a todos y a Aki.

* Hola, me llamo Nazareth. Quiero dejar un saludo para Pablo, Aki y Emiliano y para todos los que me conocen. Y también para la producción. Y grande Top Kids!

* Hola! Soy Juan Alberto Bermúdez y quiero participar de Top Kids. Vivo en la estación Lanús, Margarita Aguirre .... y quiero participar en todos los concursos para Mortal Kombat. Bueno, chau.

* Hola! Me llamo Martiniano Moreno y quiero que manden un saludo a mi mamá Sandra, a mi papá Car-

los y a mis dos hermanos. Muchas gracias, pásenlo por favor.

* Hola Pablo Markovsky, como te va. Soy Federico Gómez y quiero mandar un saludo a Aki y a Emiliano y me re-encantó el password para Super Ness. Chau y gracias.

*Hola, Pablo. Soy Gastón y quiero decirte que el programa está muy bueno.

* Soy Pablo de Laferrere y quiero mandar un saludo a Alberto, a Jose Luis y a todos los hinchas de Laferrere. Quiero decirle a Pablo Marcovsky que nos pase un par de trucos del Mortal Kombat y decile a Karen que Alberto está re-emocionado con ella.

* Quiero jugar en el concurso. Va a ganar el auto azul. Mi nombre es Gastón, soy de Temperley y mi número de teléfono es.............

* Hola, me llamo Carlos y le quiero mandar saludos a Juan y a Lucas.

* Yo quiero dedicarle a Lorena y Dario... Dario es el pibe que mejor me pasó en la vida y Lorena es mi mejor amiga. Aguante, Pablo! Estás re-fuerte y si le gustan los Redondos es un idolo! Que no le gusten Los Ramones ni Soda Stereo. Top Kids está re-joya! Lo veo todos los dias. Y la revista Top Kids que la compran unos chicos. Pablo estás re-fuerte. Soy Mailina y saludos a Eduardo de parte de Lorena. Gastón es un genio. Besos de Maillina.

* Hola, le mando un saludo a mi hermano Nicolás.

* Hola, soy Agustin y le mando un saludo a mi papá y a mi mamá y a todos mis primos. El programa está buenísimo. Chau!

* Saludos para Valeria y aguante dos minutos!

* Quiero decirle a Hernán que no sea tan..... y a Christian que deje descansar a Carla. Yo soy Jorge Orlando Retamoso y le mando saludos a Maru, a Janny, a Analia, a Peter..... y en especial a los chicos que deschavé.

* Aki, estás re-fuerte! Me llamo Sabrina Somoza. Chau, saludos a todos!

* Hola, soy Gabriel de Ezeiza, tengo 12 años. Besotes para Aki y decile que está re-fuerte y si puede decir cuantos años tiene y lo re-amo. Es un potro... lo amo. Un besote, chau.

* Me llamo Pablo y quiero mandarle un saludo a Liberato, a Pablo y a Aki. Y a Aki que quiero trucos del Mortal Kombat I para Rayden. Soy un chico que los mira siempre desde que empezaron el sábado a las tres de la tarde. Sigan así y suerte.

Conclusiones: Aki está re-fuerte. A Pablo lo re-quieren mucho. El programa es re-joya. Y los chicos que nos hablan son re-fantásticos!

Recuerden que el valor del minuto es de $ 0,30 + IVA y que este sistema es válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires. Además larga distancia sale caro.

llamá a la línea
Top Kids

LINEA 0-600-1234-4

¿Qué tienen de malo los pavos?

Ustedes saben bien que, además de ser muy lindo, soy muy inteligente. Pero ese no es el tema de esta columna. Algunos niños y no tan niños, sin duda a cambio de un SNES o de un poster de "Stargate" que entrega el malvado Dire de Top Kids, andan repitiendo una y otra vez que soy un pavo. Bueno, supongamos que soy un pavo ¿qué tiene eso de malo? Los pavos son aves de lo más simpáticas. Zoológicamente hablando, el pavo es una meleagris gallopavo de la familia de las gallináceas. Según la enciclopedia (que es un libro lleno de palabras), el pavo es oriundo de América del Norte, tiene plumaje pardo verdoso con reflejos cobrizos y manchas blanquecinas, cabeza y cuello con carúnculas rojas, tarsos negruzcos muy fuertes y un mechón de cerdas en el pecho. ¿Qué tal? No es poca cosa. Bicho norteamericano de cerda en pecho. Más de uno quisiera ser un legítimo pavo como yo. Me siento orgulloso de ser pavo. Lo digo y lo repito con la frente bien alta. Ahora, si, al que me vuelva a llamar pavo, le doy un patadón.



Lo más de lo más

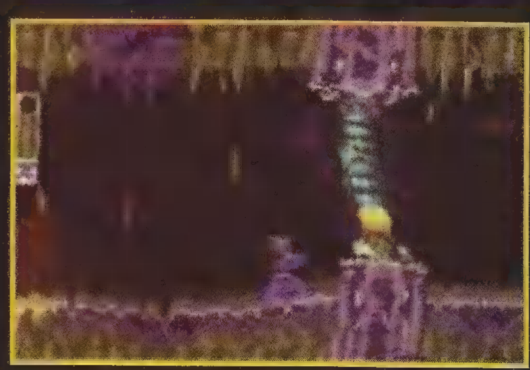
Arbol viejo, viejo. El árbol más viejo que existe es un pino cerdoso que se encuentra en California, Estados Unidos. Se calcula que tiene unos 4 mil 700 años. No es poco ¿verdad?

Un auto demasiado carito. Se dice que una corporación japonesa pasó por un automóvil Bugatti Type 41 Royale Sports Coupé de 1931 la bonita suma de 15 millones de dólares. Y para colmo, el auto era usado. ¡qué locura!

Una salchicha larguísima. La fabricaron en Inglaterra en 1988 y, según los que la midieron, era de más de 21 kilómetros de largo. ¡Estos exagerados, seguro que no encontraron pan de ese tamaño para hacer el correspondiente pancho!

¡Descubrí el GAME!

Sí, descubrí el game (o al menos traté de hacerlo). Esta vez, es un juego de aventuras de un pequeño robot que apareció en varios juegos para los sistemas NES (family), Game Boy y Super Nintendo. La imagen distorsionada que ves en esta página es de su segundo juego para SNES.



Solución en la página 28

Dirigida por:
Lic. Liberato Verdi (un GENIO total)

GRILLA TOP

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

Este cartelito aparece en algún rincón de la isla de Shang Tsung, cuando la chica de nuestra tapa entra en acción.

1) Apellido de animador piola de la televisión, que se llama Nicolás.
2) Resultado que produce una patada de defensor contrario en nuestro pobre físico.
3) Instrumento musical de cuerda, que se supone tocan los poetas. También se llama así a la moneda italiana.
4) Vasija grande, hecha generalmente con barro.
5) País europeo cuya capital es Bruselas y tiene bandera a franjas verticales negra, amarilla y roja.
6) En el fútbol hay dos. Uno a cada lado. Si querés meter un gol, tenés que meter la pelota adentro. ¿Qué más querés que te diga?
7) Aparato que cuando lo agarra el dentista, tenés ganas de salir corriendo.
8) Los atlas están llenos de estas cosas de cuatro letras.
9) Calificativo que puede dársele a la chica de la otra cuadra que se hace la distinguida y pasa delante tuyo con la nariz levantada.
10) Para los más chiquitos: personaje que rescata a Caperucita de la barriga del Lobo Feroz.
11) Segunda letra del alfabeto griego que viene después de Alfa.
12) Río de Africa que aparece en todas las palabras cruzadas y que, se supone es de color verde...
13) Personaje del Mortal Kombat que salió en la tapa del último número.

Solución en la página 28

Humor top

El gordo re-gordo estaba desconsolado. Después de hacer régimen durante dos semanas a base de galletas dietéticas, había aumentado cuatro kilos. Con un lagrimón en cada ojo, le dijo a su amigo:
- No entiendo. Y eso que para bajar más me comía como cinco paquetes de galletas dietéticas por día.
Lucas Darío Podovani - Paraná, Entre Ríos

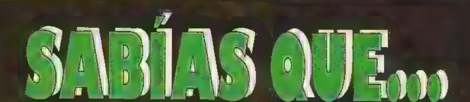
El hombre estaba creído que los segunderos para reloj se venden en casas de artículos de segunda mano.
Darío L. Sanguineti - Mercedes, San Luis

La señora preguntó:
- ¿Cómo podría mantener mis dientes sanos?
Y el tipo, con sonrisa siniestra, le respondió:
- Procure que no se le caigan cuando los saca del vaso.
Matías Alberto García
Capital Federal

Si no quieren perder sus agujas y alfileres, déjelos en los asientos del sofá y los sillones. Alguien, tarde o temprano, los encontrará.
Claudio Diego Céspedes - Avellaneda

* Consulta loca:
Si la cara es el espejo del alma, el cuello: ¿viene a ser el manguito para agarrarlo?
Lucía Mercedes Krausen
Río Grande, Tierra del Fuego

La maestra le preguntó a la clase:
- Veamos como andan en Ciencias Naturales. Digan: ¿qué seres pueden vivir tanto en el agua como en la tierra?
Y el peor del curso respondió:
- Los marineros.
Liliana Cobo - San Salvador Jujuy



La palabra sandwich es un anglicismo (viene del idioma inglés). Su correspondiente español es emparedado, aunque algunos la consideren una palabra afectada. En Colombia, se la españoliza escribiendo y pronunciando sangüiche. Tal vez convenga señalar y decir: "me da uno de esos".

Brasil, con la Argentina, Uruguay y Paraguay, conforma el Mercosur. Sepamos algo más de ese gran país limítrofe. Tiene una superficie de más de 8 millones y medio de kilómetros cuadrados, lo que lo hace el tercer país de América en tamaño, después de Canadá y Estados Unidos.

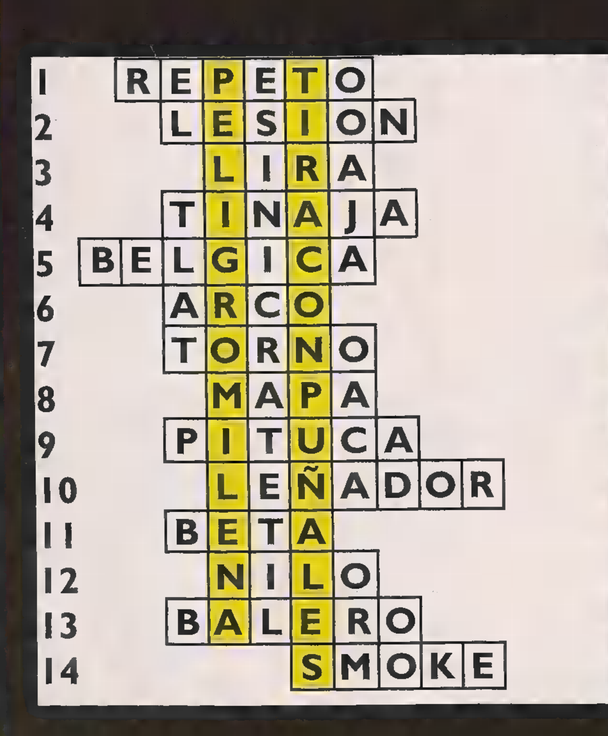


Según estimaciones de 1991, tiene 153.322.000 habitantes. Su capital es Brasilia, con más de 1.500.000 habitantes. San Pablo tiene más de 10.000.000 y Río de Janeiro, su antigua capital, 5.600.000. Su nombre oficial es República Federativa de Brasil.

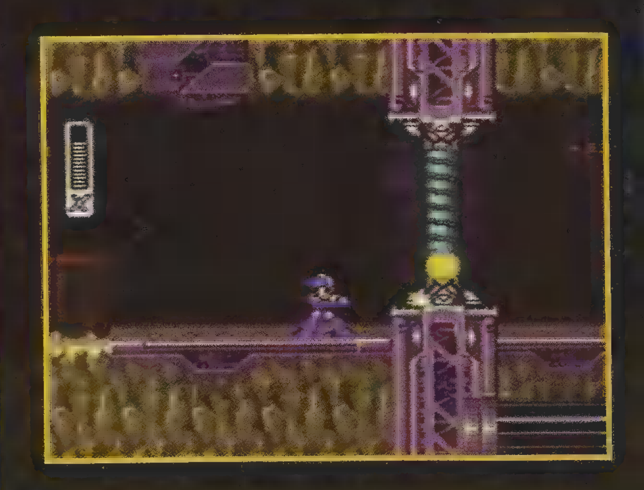
Estrofas del himno de la República Oriental del Uruguay:
"¡Orientales, la Patria o la tumba! / ¡Libertad o con gloria morir! / Es el voto que el alma pronuncia / Y que heroicos sabremos cumplir. / ¡Libertad! libertad, Orientales / Este grito a la Patria salvó / Que a sus bravos en fieras batallas / De entusiasmo sublime inflamó".

LIBERATO TOP

SOLUCION GRILLA



Descubrí el Game



SOLUCION

MEGAMAN X2

LUCAS Un chico Top

LUCAS, TE FELICITO, EL DPTO QUE COMPRARON TUS PAPIS ES PRECIOSO.

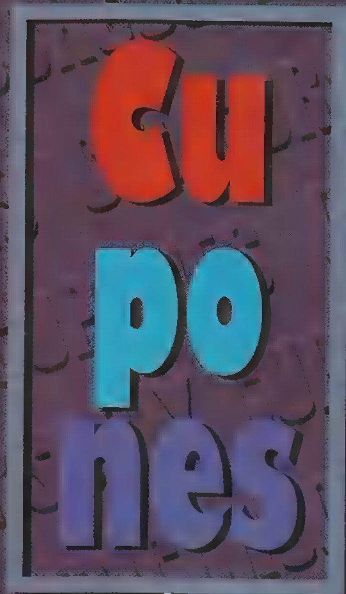
Y YO TE FELICITO POR LA FIESTA QUE ESTAS DANDO.

Y YO ME FELICITO PORQUE MIS PADRES NO COMPRARON EL DTO. DE ABAJO.

TERMINA DE LLAMARME EL VECINO Y DICE QU ALLI ABAJO HAY UN RUIDO INSOPORTABLE!


STREET FIGHTER II
Ya llegaron los Muñecos Articulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.
RYU
KEN MASTERS
GUILE
CHUN LI
BLANKA
M. BISON
HONDA
DHALSIM
ZANGIEF
VEGA
SAGAT
CAPCOM
...lógicamente de
Jocsa





Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ....
Calle: .... **N°** ....
Ciudad: .... **(Cod. Postal)** .
Provincia: .... **Tel.:** ....
Fecha de Nac.: .... **Documento:** ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál es?) ....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará en el último programa de MARZO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Top Kids Music

Nacional	Internacional
1)	1)
2)	2)
3)	3)
4)	4)
5)	5)
6)	6)
7)	7)
8)	8)
9)	9)
10)	10)

Top Kids Toys

Nenas	Varones	Juegos de Mesa
1)	1)	1)
2)	2)	2)
3)	3)	3)
4)	4)	4)
5)	5)	5)

No haber ganado un premio en un concurso no significa que no vayas a ganarlo nunca. El haber ganado un premio no significa que no puedas ganarte otro. ¿No es cierto?

SUPLEMENTO PARA GENTE GRANDE

DESPRENDE EL SUPLEMENTO Y REGALADELO A LA GENTE GRANDE DE LA CASA

SUMARIO

INFLUENCIAS

¿Cómo pueden influir los padres sobre la conducta de los adolescentes?



1) Padres muy exigentes:

Son padres perfeccionistas, exigentes, rígidos, muy controladores de sus hijos. A veces, castigan a sus hijos psicológicamente y a veces mediante penitencias, golpes, prohibiciones, etc.

Esto impide que los adolescentes resuelvan por sí solos sus conflictos.

Ante esta situación, los adolescentes pueden adoptar conductas distintas:

a) se identifican con sus padres, criticándose a sí mismos.

b) A veces, aparecen resistencias pasivas del adolescente, engañando a sus padres. Otras resistencias activas, llegando a la rebelión; de esta manera defienden su propia identidad y personalidad. Como defensa, al no poder soportar a sus padres como objeto compulsivo-crítico, hacen una reacción de retirada con sus procesos psicosomáticos corporales (asmas, urticarias, dolores digestivos, cefaleas, etc.)

Debemos saber que toda tendencia psíquica busca una adecuada expresión física.

Otras veces, la subestimación de ellos mismos les obliga a sentirse inferiores a los demás adolescentes y se autoexcluyen de los estudios, fiestas, salidas, etc.

2) Padres muy permisivos:

No pueden poner límites a su afecto paternal. El cariño a su hijo o hija los carcome. Le dan de todo al adolescente, sus caprichos son inmediatamente satisfechos. Es un niño joven con privilegios y mimado.

Esta manera de ser de los padres produce en el adolescente una incapacidad de madurar en sus autocontroles.

Cuando sus deseos no son satisfechos en el acto, se tornan irritables, ansiosos, con reacciones de inestabilidad, y los padres los calman con nuevas recompensas.

Así, de esta manera se forma

un círculo vicioso. Dar-calmar-pedir-recibir-calmar.

Hay dentro de este grupo padres que son muy permisivos, en demasía para sus hijos adolescentes, por sus propios temores. Son los padres miedosos (fóbicos) a las enfermedades, a los accidentes, a las corrientes de aire frío, a las lluvias, etc. Y a veces, a todo esto agregan elementos imaginarios, como el mal de ojo, el diablo, etc.

En resumen, se trata de padres con miedos.

Los adolescentes reaccionan con diversas conductas. Algunos se identifican con sus padres, apareciendo en el adolescente una conducta de timidez, miedos a las cosas, especialmente a las cosas nuevas. Todo conduce a que, el hijo de padres así, pierda interés por todo.

Dejan de concurrir a lugares donde hay muchos jóvenes adolescentes. No incorporan cosas nuevas y se estancan en su maduración, es decir, la madurez psicológica.

Otros adolescentes con padres así se rebelan, hacen viajes, huyen de su hogar y atacan a sus progenitores por haberles causado miedos.

3) Padres rechazantes de sus hijos:

Poco afectivos, les molesta el hijo porque no pueden perder el tiempo con él, o son muy egoístas.

El hijo se siente abandonado.

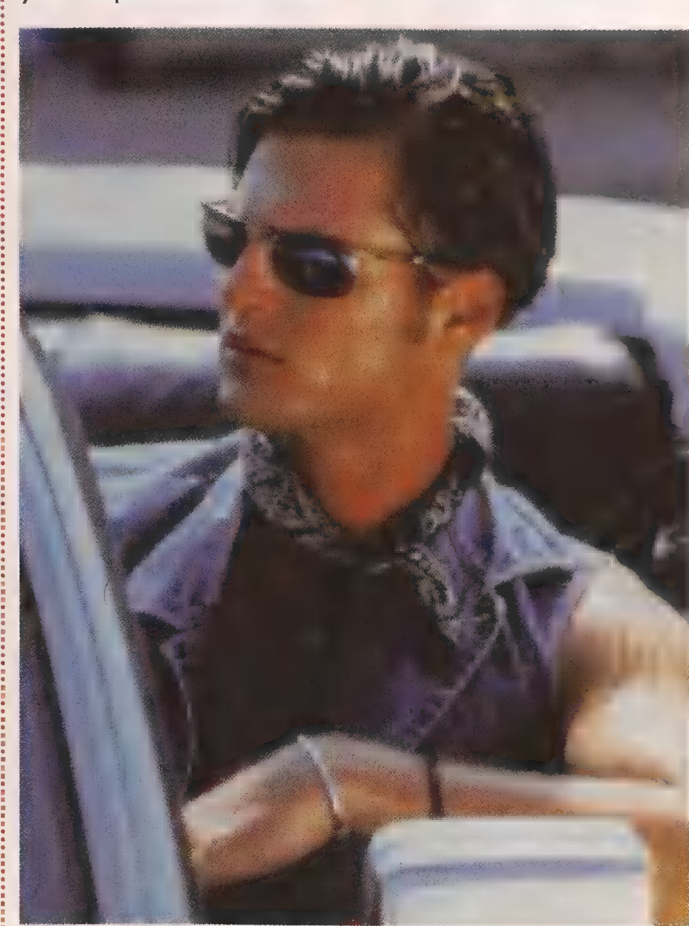
El adolescente reacciona rechazando a sus padres. Se va formando con un intenso deseo de tener amigos, luchando siempre por ser aceptado y querido. Retiene sus amistades.

Estos adolescentes llegan a desarrollar sus aptitudes y vocaciones que los lleva en un futuro a encumbrarse en la sociedad.

4) Padres simbióticos:

Es una unión anormal del padre o de la madre con el hijo y de éste con ellos. La simbiosis produce la destrucción del hijo.

Impide el desarrollo de la personalidad del adolescente y la incapacidad de sus relaciones sociales.



La separación del adolescente de sus simbiosis es difícil de producir, pues se desarrolla en ésta una ansiedad casi psicótica. Debe intervenir un profesional adecuado.

5) Padres frustrados y proyectivos:

Desean que sus hijos realicen lo que ellos no pudieron hacer (proyectan en sus hijos los logros deseados por ellos).

El adolescente reacciona ante esto con ansiedad, pues no puede alcanzar los deseos de sus padres.

Hay una disminución en sus relaciones sociales, amistades, amigos.

6) Padres ambivalentes:

Con conductas imprevisibles, contradictorias. Expresan una orden a la mañana que a la tarde no significa nada, pues el adolescente recibe otra orden diferente.

El adolescente se defiende bien con rebeldía reiterada y en otros casos con ansiedades. Los hijos toman a veces a estos padres como negligentes, enfermos y se alejan con jóvenes de su edad; hasta pueden formar pandillas de dudoso valor social.

Ante todo lo dicho anteriormente, es útil verificar para los padres verificar lo que hace y dice su hijo adolescente. Tener en cuenta lo siguiente con respecto a su salud:

1) Se cansa o agota fácilmente.
2) Concilia bien el sueño.
3) Duerme de corrido y se despierta muchas veces.
4) Pesadillas en el dormir. Sueños desagradables.
5) Tiene miedos a estar enfermo.
6) Padece de dolores en el cuerpo. ¿Dónde?
7) Dolores de cabeza frecuentes.
8)Visión defectuosa
9) Peso corporal (Problemas, aumento exagerado o disminución en demasía).
10)Problemas en su altura (Talla)
11) Alergias en la piel, reacciones.
12) Dificultad en la respiración.
13) Problemas con sus padres.
14) Problemas con sus amigos, compañeros (solitario)
15) Problemas de conducta (Agresivo/indolente)
16) Avanza en sus estudios o trabajos.
17) Problemas al orinar.
18) Pregunta, tiene curiosidad por conocer.
19) Plantea a sus progenitores quejas de su situación económica.
20) Relación simbiótica con alguien, ¿algún amigo, y si es mujer, con una amiga?
21) ¿Se siente solo?
22) ¿Está aislado socialmente?
23) ¿Tabaco, alcohol, drogas?

Mario Handlarz

Juegos para Gente Grande (y Chica)

TRAMPA PARA RATONES



Se dice que la gente, en general, es incapaz de ir a una ferretería u otro negocio afín y pedir en voz alta: "una trampa para ratones, por favor". Y se asegura que cuando alguien es sorprendido por un vecino realizando esa "escandalosa compra", es frecuente que comente a manera de disculpa: "a mi señora le encantan estas trampas para la decoración del altillo" o "se lo pidieron al nene para hacer manualidades en la escuela". Bien: esta vez, la trampa para ratones (Mouse Trap, en el original) es otro juego de Milton Bradley.

Armar el juego ya es un juego de suerte y habilidad en sí. Son veintiocho las partes y accesorios para construir la trampa, según lo que tu dedo indique y las instrucciones del juego precisen. Así irás armando la trampa mientras los ratones recorren el tablero. Esta trampa no es una trampa común y silvestre; tiene manivelas, engranajes, señal de stop, postes de luz, zapato, escalera, cubo, pelota de metal, desagüe de lluvias, tubería, mano asistente, ganchos, lengüetas, varillas, agujeros, ranuras, tacos, bola de boliche, bañera, trampolín, un hombrecito, la base de la jaula, una tina, el poste de la jaula y la jaula. Ah, y hasta un thing-a-ma-jug que, personalmente, no se bien de qué se trata. En otras palabras: quedará armada una trampa para ratones para elegidos y no esas tonterías a base de simples resortes.

Construida la "mouse trap", comienza la verdadera cacería. Los ratones irán detrás del vil alimento y vos tratarás de terminar con los ratones de tu adversario y salvar los propios, que son nobles roedores.

Es increíble ver funcionar la trampa. Gira uno la manivela, y allí, en vivo y en directo, se pone en movimiento la complicada trampa hasta que ¡zas! cae la jaula y el ratón adversario es pan comido (es una manera de decir). Y ya se sabe, si tu ratón es el último en el tablero, ¡ganaste!

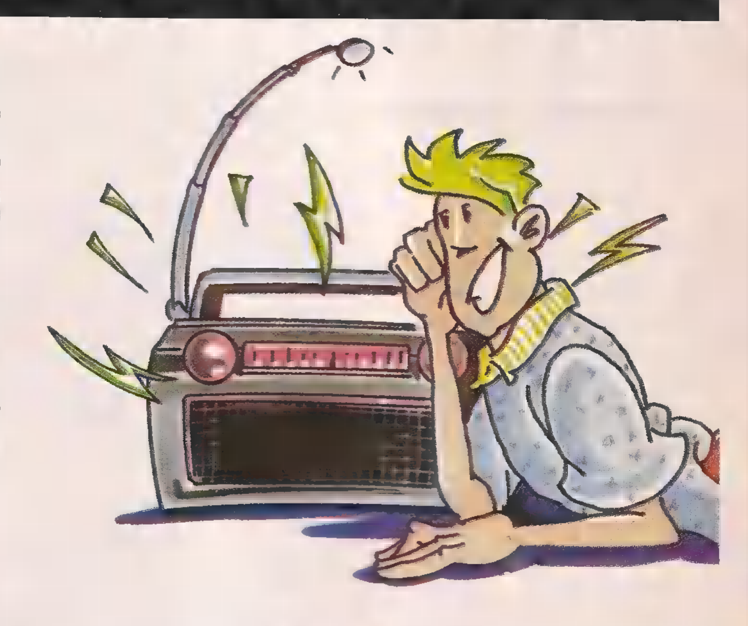
El juego contiene 1 tablero, 4 ratones, 30 tarjetas de queso, 1 dado, las 28 partes y accesorios para construir la Trampa para Ratones y las instrucciones del juego, por supuesto.

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores y pueden participar niños de más de seis años, incluidos padres y abuelos. Suerte, y a dejar bien alto los colores de nuestro club.

La irrupción de los medios de comunicación social:

LA RADIO

Vamos a dejar de lado todo lo relacionado con la electricidad, para dar un salto y remitirnos a los precursores de la radiofonía, tal cual la conocemos. Cómo fue gestándose la idea, como fue evolucionando el primer medio electrónico. Cómo nació y como se integró al nuevo mundo del siglo XX.



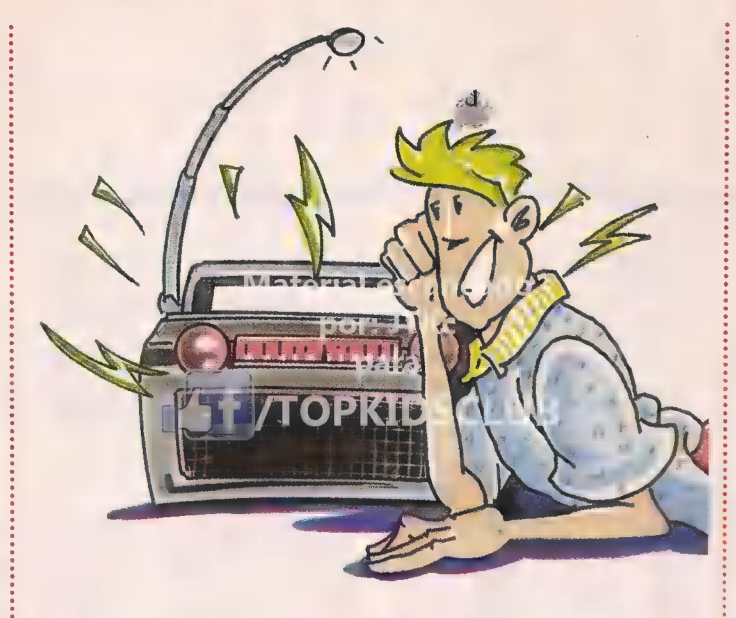
Todo empezó con Guillermo Marconi

Todo empezó con Guillermo Marconi, pero claro, antes habían hecho importantes aportes científicos de la talla de Volta, Ampere, Faraday, Maxwell y Hertz. Al mismo tiempo que se desarrollaba el telégrafo como forma instantánea de comunicación, estos hombres se interesaban por estudiar la naturaleza misma de la electricidad.
Mientras Maxwell teorizaba en Escocia sobre la naturaleza de las extrañas ondas electromagnéticas, el alemán Hertz demostraba la real existencia de estas ondas. A todo esto, un joven italiano de veinte años apenas, Guillermo Marconi, se familiarizaba con esos estudios y generaba una idea que terminaría en lo que fue su primer gran invento: el telégrafo sin hilos. De esta manera, abandonó Bolonia, en Italia, para desarrollar su carrera en Gran Bretaña y Estados Unidos. Tiempo después, el telégrafo sin hilos unía ambos márgenes del Atlántico. Las grandes compañías navieras adoptaron esta manera moderna de comunicación de inmediato, construyéndose centenares de estaciones costeras de apoyo a la navegación.

Hablar de distancia

Como ocurre siempre que un invento revoluciona a la sociedad, nuevos trabajos se realizaron a partir del telégrafo sin hilos.
El primer paso fue el radioteléfono: el mejoramiento de las señales permitió suponer que el próximo paso era la transmisión de la voz humana.
Ocurrió en la Nochebuena de 1906. Los radiotelegrafistas que estaban en sus puestos, a bordo de buques que navegaban cerca de la costa de los Estados Unidos, lejos de escuchar la simple señal del código Morse, oyeron imprevistamente que alguien les hablaba y que esa voz les llegaba, para su desconcierto, por sus propios auriculares.
El responsable de aquel acontecimiento fue Reginald Fessenden, que había construido un aparato de gran potencia que posibilitaba transmitir algo más que puntos y rayas. Aquel 24 de diciembre, varias personas dijeron sus palabras delante del rudimentario micrófono, y hasta uno se atrevió a tocar su violín, para sorpresa de los anonadados y radioescuchas.
En aquel año, 1906, ya se había descubierto que ciertas substancias minerales, en un simple circuito, podían captar las emisiones de radio. Así, con la llamada radio a galena, muchos aficionados se dieron a la caza de las transmisiones en morse que surcaban el aire.
La primera década del nuevo siglo trajo otros importantes aportes para que la radio fuera posible. Uno de esos aportes fue el que hiciera Lee de Forest; lo llamó audión, se conoció como válvula o tubo vacío y reinó en la industria hasta la llegada del transistor. Este elemento fue esencial para los amplificadores que aumentarían las

señales de radio.
Paulatinamente, la voz humana se fue transmitiendo con mayor claridad y los equipos fueron reduciéndose en su tamaño: Si antes, a fines del siglo XIX, eran tan pesados que solamente los buques podían llevarlo a bordo para comunicarse con tierra, durante la Primera Guerra Mundial ya estaban estos radioteléfonos en los aviones para que, desde el aire, auxiliaran con su información a la artillería.



El Memorandum de David Sarnoff

Corría el año 1916, cuando un joven ingeniero de la compañía Marconi, en los Estados Unidos, envió un memorándum a sus superiores, donde resumía cómo imaginaba la metódica utilización de la radio como medio de comunicación. Este texto se hizo famoso, porque lo que decía Sarnoff se vería, años después, plasmado en la realidad. Lo que sigue es parte de este texto:

He concebido un plan de desarrollo que convertirá a la radio en un "artículo para

pueden serlo un piano o un fonógrafo. La idea es llevar música al hogar por transmisión inalámbrica.
Aunque en el pasado esto ha sido probado con cables, fue un fracaso porque los cables no se adaptan a este esquema. La radio, sin embargo, lo haría factible. Por ejemplo: podría instalarse un transmisor radiotelefónico, con un alcance de 40 a 80 kilómetros, en un punto fijo donde se produzca música instrumental o vocal o ambas... El receptor puede ser diseñado como una simple "caja de música con radio" y adaptase con un simple giro de un resorte o apretando un botón.
La caja de música de la radio puede ser entregada con amplificadores y con un altavoz, todo ello debidamente acondicionado en una caja. Esta puede ser colocada sobre una mesa, en el salón o living room, y haciendo girar la perilla, se escuchará la música transmitida...
El mismo principio puede ser ampliado a muchos otros campos, como recibir lecciones en casa, que serían perfectamente audibles o la difusión de acontecimientos de tados de los partidos de béisbol podrían ser transmitidos por aire, con el uso de un aparato instalado en el Polo Grounds. Lo mismo sería posible en otras ciudades. Con la compra de una "caja de música de la radio", podrían disfrutar de conciertos, conferencias, actos musicales, recitales, etc. Aunque he indicado algunos de los probables campos de utilidad para el aparato, hay muchos otros a los que el principio podría ser ampliado.
En este fragmento advertimos que el imaginativo ingeniero Sarnoff se refería a la emisora de radio, al dial, a la botonera, al aparato de radio propiamente dicho, a la educación a distancia, a las transmisiones públicas de grandes hechos, a las transmisiones deportivas, culturales, musicales, etc. Como bien dice Melvin de Fleur, solamente le faltó en ese célebre informe, citar los avisos publicitarios y el radioteatro. Después, estaba todo.
Ahora las cosas estaban preparadas para que la radio naciera. Y eso lo veremos en el próximo suplemento de Top Kids.



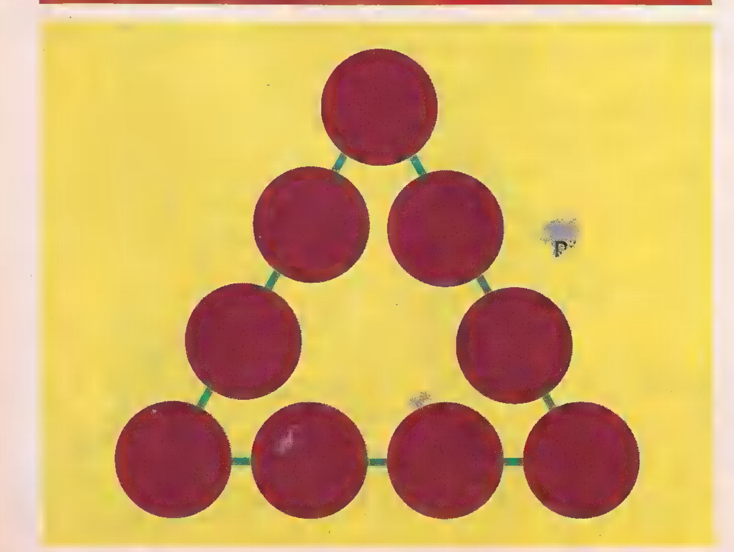
EL EXPRIMEBOCHOS

Regresamos a los juegos tradicionales. Esos que alguna vez nos propusieron para demostrar nuestra poca capacidad de razonamiento. Si no sabe las respuestas, búsquelas al final, apréndalas de memoria y convoque a un amigo-enemigo para demostrar que usted es un genio.

Juegos:

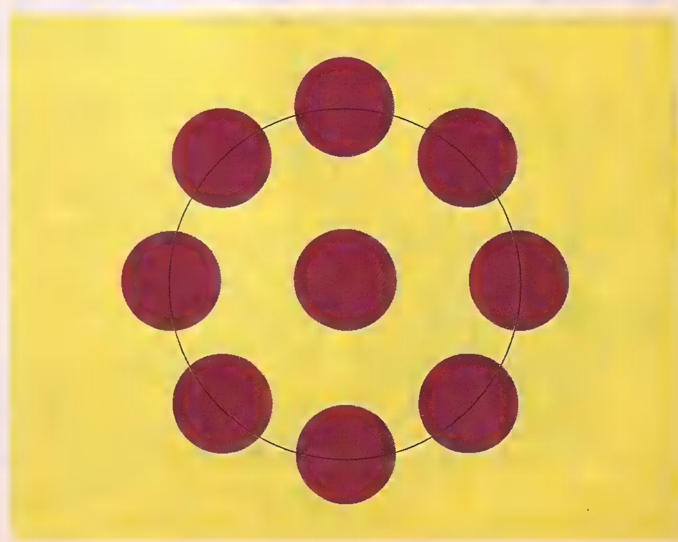
1) Los famosos triángulos mágicos

Uno debe escribir en cada círculo, un número. Pero no cualquiera, sino éstos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. Deberemos distribuirlos de tal manera que la suma de cualquiera de los lados sea igual a 20. Vamos que es fácil.



2) La Rueda de la Fortuna

Esta vez hay que distribuir los mismos numeritos (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9) en esta rueda. Eso sí: esta vez la suma de tres de ellos en línea recta debe ser igual a 15.



3) La Monedas Locas

Aquí hay que distribuir diez monedas en forma tal que queden distribuidas en cinco rectas. Y en cada recta debe haber cuatro monedas. Suena difícil pero no lo es tanto. Sobre todo si se sabe el resultado.

4) Para Gente Adicta a la bebida

Debemos colocar seis copas una al lado de la otra. La primera, la tercera y la quinta estarán llenas; la segunda, la cuarta y la sexta estarán vacías. Prueba de ingenio: moviendo una sola copa deberán quedar las tres primeras llenas y las otras tres, vacías.



5) Una prueba de ingenio vieja como el Mundo

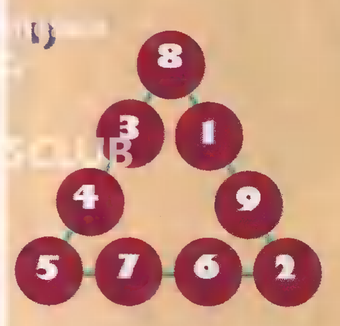
Se cuenta que dos padres con dos hijos salieron de caza. Mataron tres perdices y cada uno llegó con una perdiz. Cómo puede ser, nos preguntamos mientras nos arrancamos los cabellos uno por uno.

6) Prohibido Estacionar

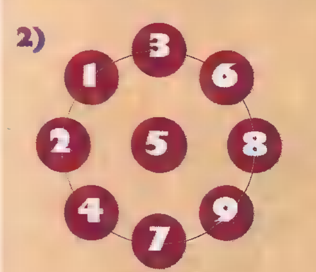
Estacionados como en todas las ciudades (mal) hay cinco automóviles uno detrás del otro, se tocan entre sí. ¿Cuántos paragolpes se tocan entre sí? Vayan a la calle y miren.

Respuestas:

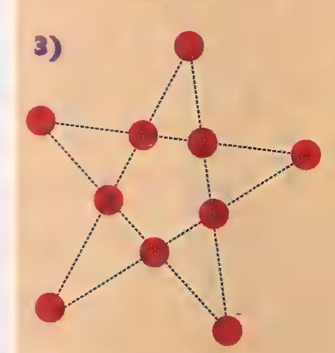
1)

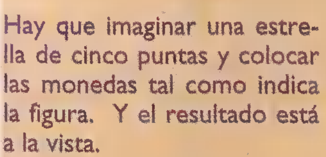


2)



3)



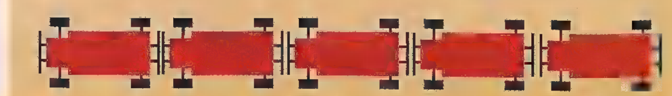


Hay que imaginar una estrella de cinco puntas y colocar las monedas tal como indica la figura. Y el resultado está a la vista.

4) Respuesta página 58 figura "posición final". La cosa no [redacted] tan complicada. ¿Hay que mover una copa? Pues se toma la quinta copa, [redacted] vierte su contenido [redacted] la segunda y [redacted] la vuelve [redacted] poner [redacted] su lugar. Nadie dijo que [redacted] no [redacted] podía hacer.

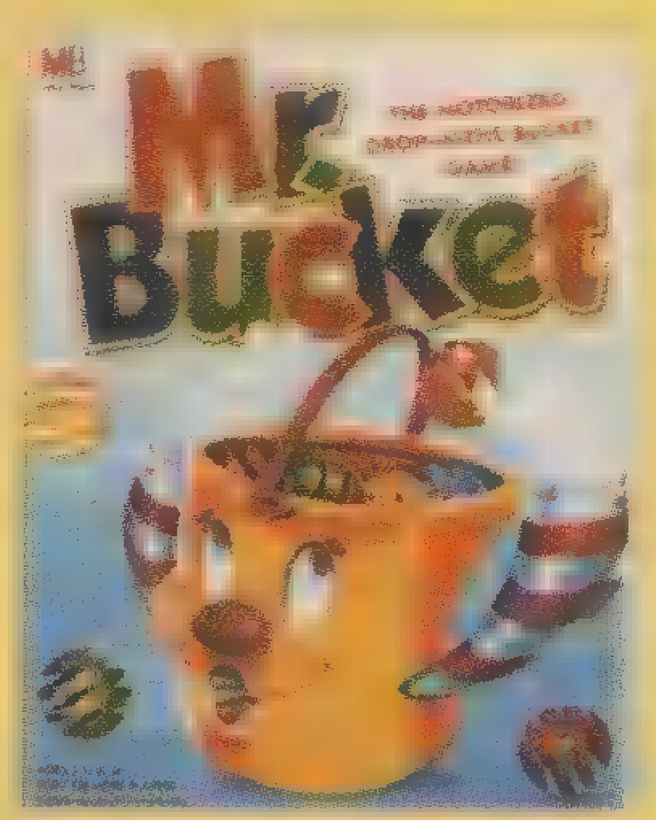
5) Hablamos de dos padres y dos hijos... pero eran tres personas. El abuelo, el padre y el hijo. [redacted] padre y el abuelo, eran padres; el padre y el hijo eran hijos: dos padres y dos hijos... Ah... Ya lo sabían... Y por qué me lo hacés explicar.

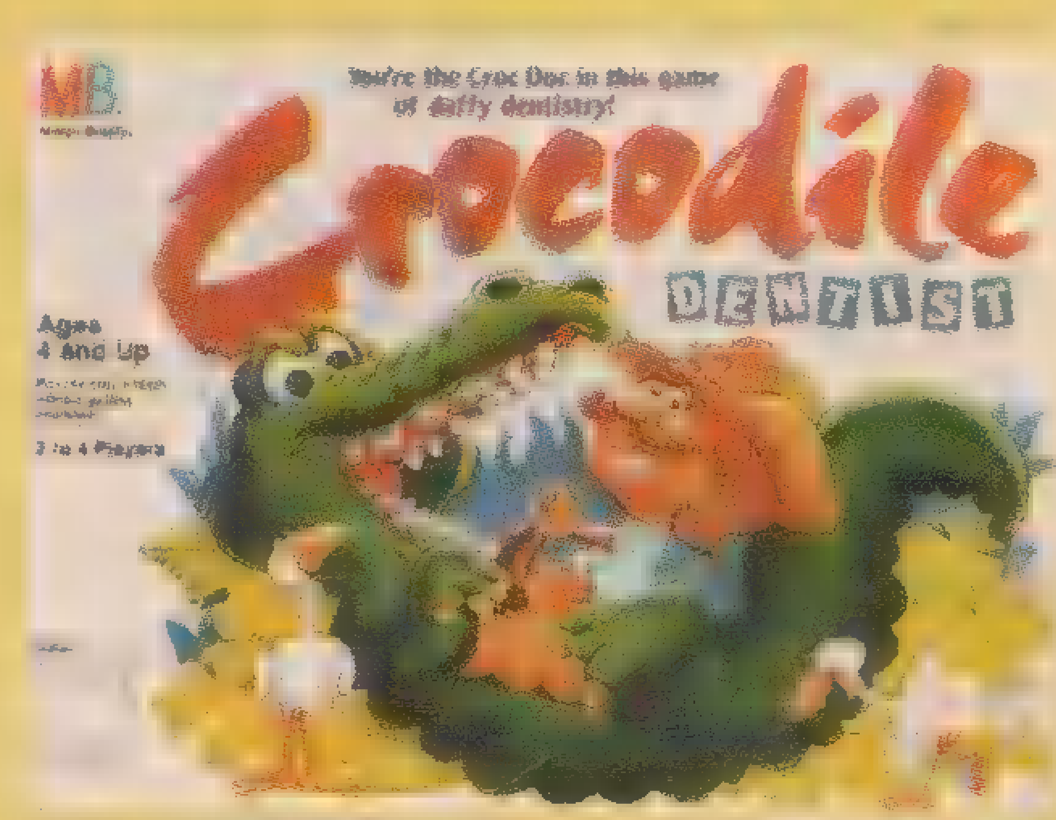
6) [redacted] paragolpes. Miren si no. El paragolpe trasero del primero con el delantero del segundo; el trasero del segundo con el... Miren la figura y cuenten.



MILTON BRADLEY

Los mejores juegos de mesa, para la alegría de todos los chicos y algunos grandes...













...lógicamente de



Bajo licencia exclusiva de Milton Bradley cía. a Division of Hasbro inc.

Games

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME GEAR

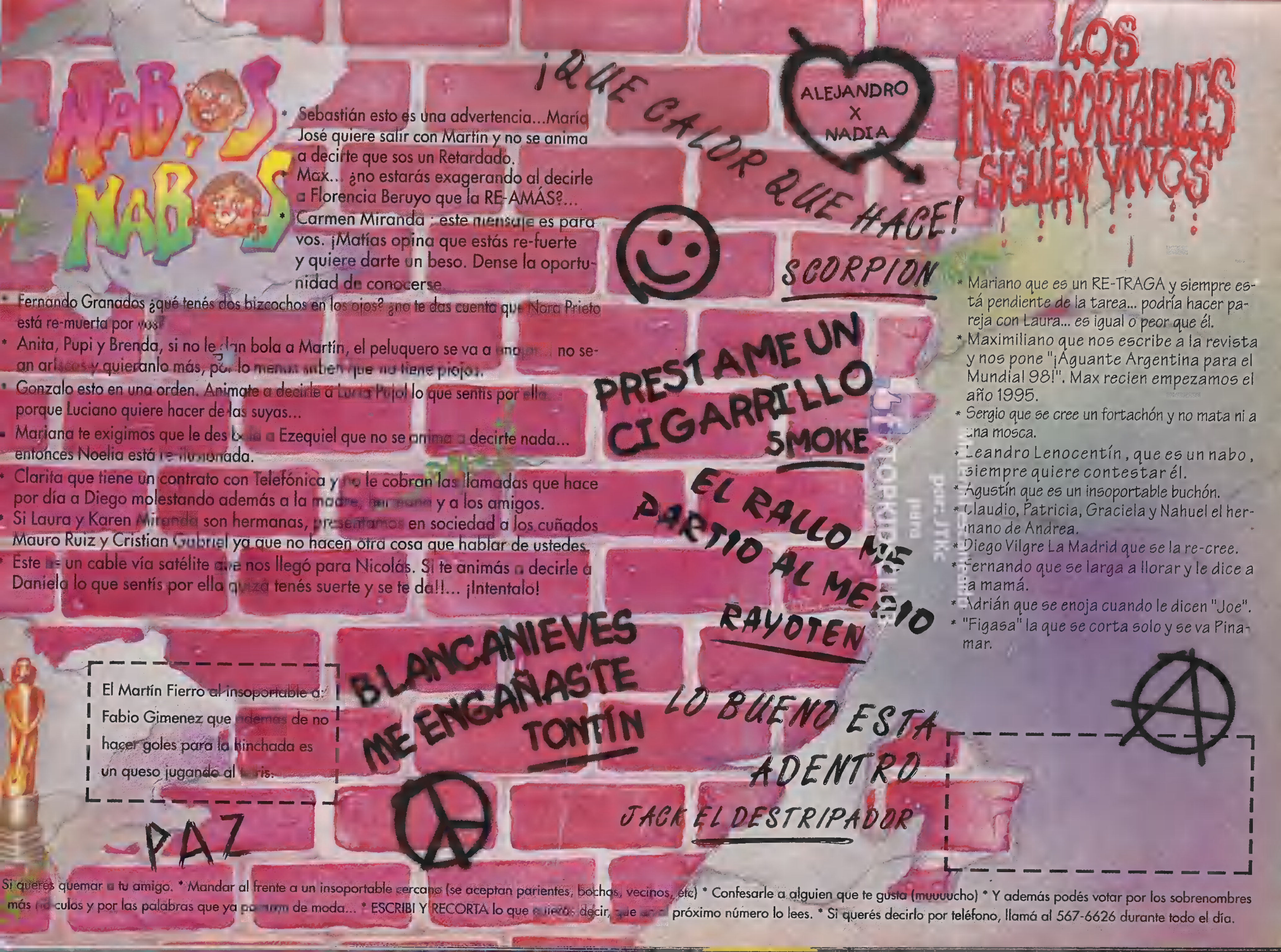
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

Top Kids



NABOS Y NABOS

* Sebastián esto es una advertencia...María José quiere salir con Martín y no se anima a decirte que sos un Retardado.
* Max... ¿no estarás exagerando al decirle a Florencia Beruyo que la RE-AMÁS?...
* Carmen Miranda : este mensaje es para vos. ¡Matías opina que estás re-fuerte y quiere darte un beso. Dense la oportunidad de conocerse.
* Fernando Granados ¿qué tenés dos bizcochos en los ojos? ¿no te das cuenta que Nora Prieto está re-muerta por vos?
* Anita, Pupi y Brenda, si no le dan bola a Martín, el peluquero se va a ... no sean ariscas y quieranlo más, por lo menos saben que no tiene piojos.
* Gonzalo esto en una orden. Animate a decirle a Lucía Pujol lo que sentís por ella porque Luciano quiere hacer de las suyas...
* Mariana te exigimos que le des bola a Ezequiel que no se anima a decirte nada... entonces Noelia está re-ilusionada.
* Clarita que tiene un contrato con Telefónica y no le cobran las llamadas que hace por día a Diego molestando además a la madre, hermana y a los amigos.
* Si Laura y Karen Miranda son hermanas, presentamos en sociedad a los cuñados Mauro Ruiz y Cristian Gabriel ya que no hacen otra cosa que hablar de ustedes.
* Este es un cable vía satélite que nos llegó para Nicolás. Si te animás a decirle a Daniela lo que sentís por ella quizá tenés suerte y se te da!!... ¡Intentalo!

El Martín Fierro al insoportable a: Fabio Gimenez que además de no hacer goles para la hinchada es un queso jugando al tenis.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* Mariano que es un RE-TRAGA y siempre está pendiente de la tarea... podría hacer pareja con Laura... es igual o peor que él.
* Maximiliano que nos escribe a la revista y nos pone "¡Aguante Argentina para el Mundial 98!". Max recien empezamos el año 1995.
* Sergio que se cree un fortachón y no mata ni a una mosca.
* Leandro Lenocentín, que es un nabo, siempre quiere contestar él.
* Agustín que es un insoportable buchón.
* Claudio, Patricia, Graciela y Nahuel el hermano de Andrea.
* Diego Vilgre La Madrid que se la re-cree.
* Fernando que se larga a llorar y le dice a la mamá.
* Adrián que se enoja cuando le dicen "Joe".
* "Figasa" la que se corta solo y se va Pinamar.

Si querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochas, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

INFORMACION EXCLUSIVA

Una vez más, tenés en tus manos la revista de Top Kids, y estás leyendo Top Tricks, la sección en donde están los mejores trucos de los mejores games. Este mes les traemos (como siempre, en exlusiva) los últimos trucos que hemos descubierto para el Donkey Kong Country, uno de los mejores juegos que tiene el Super Nintendo.

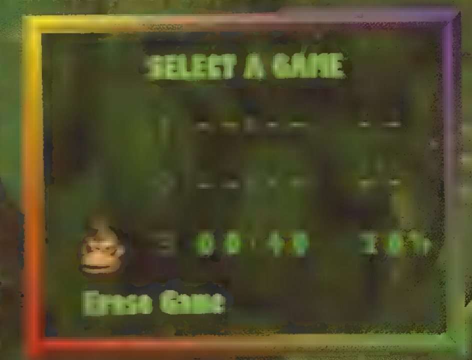
TOP TRICKS



DONKEY KONG COUNTRY — SNES

PRUEVA DE SONIDO

Seguramente, la música de este game te gusta, hasta podría decirse que te encanta. Con este truco, podrás sentarte y escuchar tranquilamente cada tema del game, sin tener que estar jugando continuamente. Para hacerlo, andá a la pantalla en donde elegís cuál de los tres juegos que están grabados vas a jugar (la que dice "select a game"), poné el cursor sobre ERASE GAME y apretá ABAJO, A, R, B, Y, ABAJO, A e Y. Si metiste el código correctamente, oirás un ruido indicando que el truco funcionó. Mientras no te salgas de esa pantalla, podrás cambiar de música apretando el botón SELECT.



En esta pantalla, y teniendo el cursor sobre ERASE A GAME, poné el código y después apretá SELECT para cambiar de música.

DONKEY KONG COUNTRY — SNES

¡Practicá cualquier bonus!

Con este truco, vas a poder ir a cualquier pantalla de bonus que quieras, nos referimos a esas en las que entrás cuando agarrás tres estatuitas de oro de los animales amigos de Donkey Kong. Para entrar a este nivel oculto que te lleva a los bonus, simplemente apretá ABAJO, Y, ABAJO, ABAJO, Y en la pantalla de presentación. Si sabés algo de inglés, es muy fácil acordártelo de memoria, es Down, Y, Down, Down, Y; o abreviando: D,Y,D,D,Y - el compañero de Donkey Kong.



Meté "el código de Diddy Kong" para practicar en cualquiera de los bonus



Para volver a jugar normalmente vas a tener que apretar RESET.

DONKEY KONG COUNTRY SNES

¡Multiplicá tus vidas en el bonus!

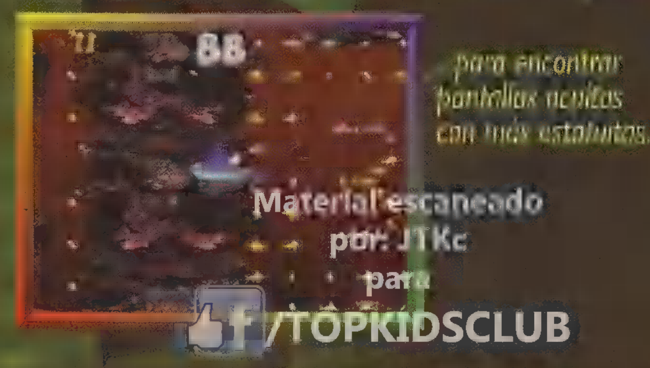
Cada vez que juntás tres estatuitas doradas de los animales amigos de Donkey Kong, vas a un bonus. En el bonus del pez espada, hay cuatro cuartos secretos con más estatuitas pequeñas para agarrar, y una estatua gigante que te multiplica la cantidad de estatuitas agarradas.

Cuando entres a este bonus, andá derechito para la derecha. Al final, hay una pared que se puede traspasar. Ahí adentro, está el primer cuarto. Agarrá todas las estatuitas y volvé exactamente al lugar de donde partiste (cuando entraste al bonus). De ahí, andá para arriba, entrá al segundo cuarto oculto, volvé al centro y andá para la izquierda para ir al tercer cuarto oculto.

Si te sobra tiempo, tratá de agarrar algunas estatuitas más. Cuando te quede poco, andá de vuelta al centro y andá para abajo, que está el último cuarto oculto, con la estatua que duplica la cantidad de estatuitas agarradas.



Andá para la derecha, arriba, izquierda y abajo, siempre volviendo al centro...



...para encontrar pantallas ocultas con más estatuitas.



En el cuarto de abajo, hay una estatua gigante que te sirve para duplicar la cantidad de vidas que agarres. Agarrala a lo último de todo.

DONKEY KONG COUNTRY SNES

Más vidas extras

Al usar el truco para jugar en los bonus, vas agarrando muchas vidas. Pero como no se puede salir de ese nivel, no te sirven para nada. ¿No sería lindo que pudieras jugar con las vidas que ganaste después de jugar varias veces a estos bonus? Para usarlas, tenés que empezar a jugar un game que tenga, por lo menos, una pantalla terminada. Entrá a esa pantalla y hacete perder todas las vidas. Cuando pasa el cartel que dice GAME OVER, va a aparecer la presentación. Ahí, meté el truco "de Diddy" para jugar a los bonus. Agarrá todas las vidas que quieras en los bonus y cuando te canses o tengas todas las vidas que quieras, apretá START y después SELECT. Con esto saldrás del nivel de los bonus y podrás seguir jugando al game normal.



Empezá un game normal y hacete perder.



Meté el truco para jugar a los bonus.



Cuando quieras salir, pausá el game y apretá SELECT.



¡Ahora podés usar las vidas ganadas en los bonus en tu juego!

DONKEY KONG COUNTRY — SNES

Vidas extras

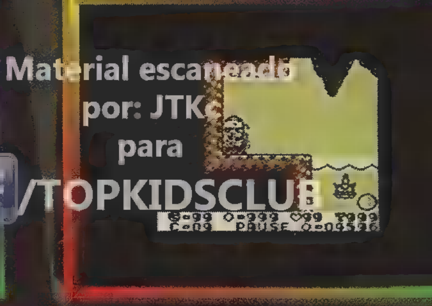
Más y más trucos para el Donkey Kong Country. A pesar de que recolectar vidas extras en el game nunca fue un gran problema, este truco te simplifica la vida un poco, ya que cuando lo ponés, empezás con 50 vidas extras. Antes de empezar el juego, andá a la pantalla en donde elegís cuál de los tres juegos grabados vas a usar y poné el cursor sobre ERASE A GAME. Ahí, apretá B, A, R, R, A y L. Luego de poner el código, elegí cualquiera de los tres juegos grabados y empezá a jugar... ¡con 50 vidas de reserva!

En esta pantalla, poné el cursor sobre "ERASE A GAME" y poné el código para empezar con 50 vidas.

WARIO LAND — GAME BOY

Super truco

Este truco permite cambiar la información que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, incluyendo la cantidad de vidas, monedas y tiempo. Cuando estés jugando, apretá el botón SELECT 16 VECES, para que aparezca un cursor a la izquierda y abajo de la pantalla. Mantené apretados los botones A y B y apretá Izquierda o Derecha para mover el cursor. Si querés cambiar alguno de los números, apretá Arriba o Abajo. Para terminar, sacá la pausa.



Apretá SELECT 16 veces para cambiar la información del game.

CONTRA: THE ALIEN WARS — GAME BOY

Salteo de nivel

Con este password, podés empezar a jugar un nivel, y cuando te canses de él, pasar al próximo con muy poco esfuerzo, con solo apretar el botón START. Al usar este truco, podrás llegarte al último nivel sin ningún problema. El password es H2F2.

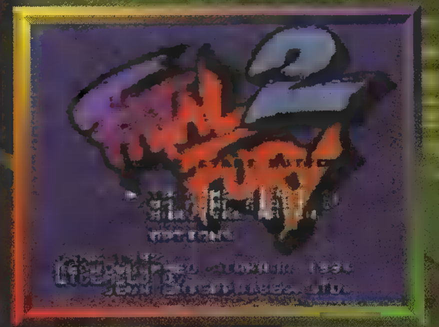


Poné H2F2 y después apretá Start para pasar de nivel

FATAL FURY 2 — MEGA

Más continues

Con este truco, vas a poder llegar más lejos en el game, ya que podrás tener cuantos continues quieras. Cuando perdés y aparece la pantalla de presentación, apretá simultáneamente los botones ARRIBA, A y B. Seguí manteniendo esos botones, y finalmente, apretá C para agregar más continues.



En la pantalla de continue poné el código

DONKEY KONG COUNTRY — SNES

Cambiá cuando quieras

Cuando jugás un game de a dos en el Donkey Kong Country, la única manera de que pueda jugar el segundo jugador es que el primero cometa un error y pierda, o que el primer jugador te dé el mando apretando SELECT.

Con este truco, el segundo jugador puede empezar a jugar cuando quiera con solo apretar SELECT en su joystick. Simplemente, andá a la pantalla en donde elegís cuÁl de los tres juegos grabados vas a usar, y poné el cursor sobre ERASE A GAME. Ahí, apretá B, A, ABAJO, B, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, Y y A. Empezá un juego que esté grabado (que sea de a dos), y hacé el cambio de personaje cuando quieras, con solo apretar SELECT.



Nos gustaría darte todas las tomas de todos los luchadores del game de lucha más impresionante de la galaxia, Killer Instinct, pero como es de Arcade y nadie de nuestros lectores lo tiene en su casa, no le podemos dedicar el espacio que se merece. A lo mejor, en una de esas te damos un informe super completo el día que salga para el Ultra 64.

FULGORE

Fulgore es un prototipo de robot militar que entró al torneo de Killer Instinct como prueba final de sus habilidades. Si triunfa, será fabricado en serie.

Movimientos especiales:

Laser Storm: ↓ ↘ → + cualquier piña.

Plasma Port: ← ↓ ↙ + cualquier botón

Plasma Slice: → ↓ ↘ + cualquier piña.

Eyelaser: ↙ ↓ ↘ + Patada fuerte.

Cyberdash: mantener por dos segundos ← + → + cualquier Patada.

Reflect: ↓ ↙ ← + cualquier piña.

¡¡LOS COMBOS!!

Probá con estas tomas para darle varios golpes seguidos a tu enemigo y mandarte un combo. El record Top Kids es de 29 golpes seguidos. Si alguien puede hacer más, llame.

Piña Fuerte + Patada Media
Patada Rápida + Piña Rápida
Patada Media + Piña fuerte
Piña Media + Patada fuerte
Patada fuerte + Piña media
Piña Rápida + (estando agachado) Patada Rápida

LAS FATALITIES

Acá tenés todas las fatalities que tiene Fulgore. ¡Qué harías sin Top Kids!

Laser Storm (usa Piña media)
Plasma Slice (usa Piña fuerte)
Plasma-Port (usa Piña Rápida)





Las credenciales tardan, pero llegan. Afortunadamente, aunque las credenciales tarden, los premios llegan a horario. Porque tu nombre, si presentaste tu solicitud, ya está en nuestra computadora. Y la computadora es más segura que una tarjeta de plástico. Por eso, mientras mirás con bronca al cartero (que es totalmente inocente) en nuestro programa seguimos con los sorteos.

Sorteo Socios

Fecha	Nº de socio	Nombre	Localidad	Premio
16-01-95	0937	Claudio Luissi	Rosario - Sta. Fe	Remera
17-01-95	0317	Lucas Higa	Longchamps - Bs. As	Remera
18-01-95	1293	Alejandro Espósito	Cap. Bermúdez - Sta fe	Cartucho
19-01-95	2277	Federico Cortinez	Rosario - Sta. Fe	Remera
19-01-95	2373	Gustavo Acevedo	San Isidro - Bs. As.	Remera
20-01-95	3919	Diego Delgado	Rosario - Sta. Fe	Cartucho
20-01-95	2577	Martín Tabales	Tucumán	Remera
23-01-95	2371	Fabián del Maestro	Libertad - Bs. As.	Remera
24-01-95	0788	María Pilar Darderes	Campana - Bs. As.	Remera
25-01-95	0382	Alejandro Tulny	Chajarí - Entre Ríos	Cartucho
25-01-95	1984	Nicolás Autich	Cap. Fed.	Remera
26-01-95	2056	Gustavo Escarantino	Cap. Fed.	Remera
27-01-95	2901	Nicolás Cáseres	Victoria - Entre Ríos	Cartucho
27-01-95	1711	Luis Mario Rechini	Cap. Fed.	Remera
30-01-95	1394	Nahuel Porro	El Bolsón - Río Negro	Remera - CD
31-01-95	2212	Hugo Almirón	S.M. Tucumán - Tuc.	Remera
01-02-95	0769	Guillermo Zucolli	San Francisco - Córdoba	Cartucho
01-02-95	1856	Juan Manuel Garzo	Cap. Fed.	Remera - CD
02-02-95	1018	Jonathan Amaya	Cap. Fed.	Remera - CD
03-02-95	2758	Federico Barrios	La Plata - Bs. As.	Remera - CD
06-02-95	3223	Fernando Pretzel	Formosa	Remera - CD
07-02-95	1539	Javier Chiarani	San Francisco Solano	Remera - CD
08-02-95	0726	Eduardo Sanchez	Cap. Fed.	Cartucho
08-02-95	1772	Gustavo Rajzam	Lavallol - Bs. As.	Remera - CD
09-02-95	3607	Jonathan Stile	Lanús - Bs. As.	Remera - CD
10-02-95	2824	Omar Galeano	Remedios de Escalada	Cartucho
10-02-95	1290	Juan Ignacio Ellero	Colonia - Sta. Rosa	Remera
13-02-95	4088	Lucas López	Ituzaingo - Bs. As.	Remera - CD
14-02-95	1904	Nahuel [illegible]re	Cap. Fed.	Remera - CD
15-02-95	1383	Pablo Cisneros	Avellaneda - Bs. As.	Cartucho
15-02'95	2472	David Banlino	Córdoba	Remera - CD
16-02-95	2740	Cristian García	Cap. Fed.	Remera - CD
17-02-95	1400	Pablo Ramírez	Quilmes - Bs. As.	Remera - CD
20-02-95	2281	Gastón Parritti	Córdoba	Remera - CD
21-02-95	2969	Mauro López	Villa María - Córdoba	Remera - CD
22-02-95	3292	Sebastián	San Francisco - Córdoba	Cartucho
22-02-95	2003	José C. Torres Vilas	Ls. del Mirador- Bs. As.	Remera-CD
23-02-95	2401	Alexis Favero	Olivos - Bs. As.	Remera - CD
24-02-95	0642	Diego Moreira	Cap. Fed.	Remera - CD


STARGATE™
Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Conseguí los
Personajes y
Vehículos
de la
película
del año
...lógicamente de
Jocsa

Galería de ARTE POP

Fue bien recibido eso de destinar una página y media para la galería, de todas maneras los dibujos son muchos ey el espacio es poco. Pero tampoco podemos hacer una revista entera con dibujos de los lectores, ¿no? Pero, a callarse la boca y dejar paso a... los artistas.



Manuel I. Mas
9 años

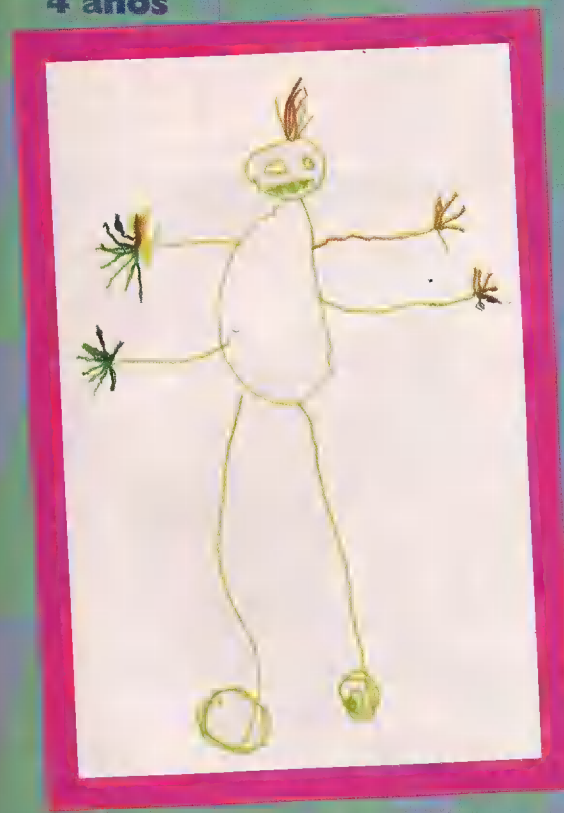
Paula Romina Galván
13 años, Viedma

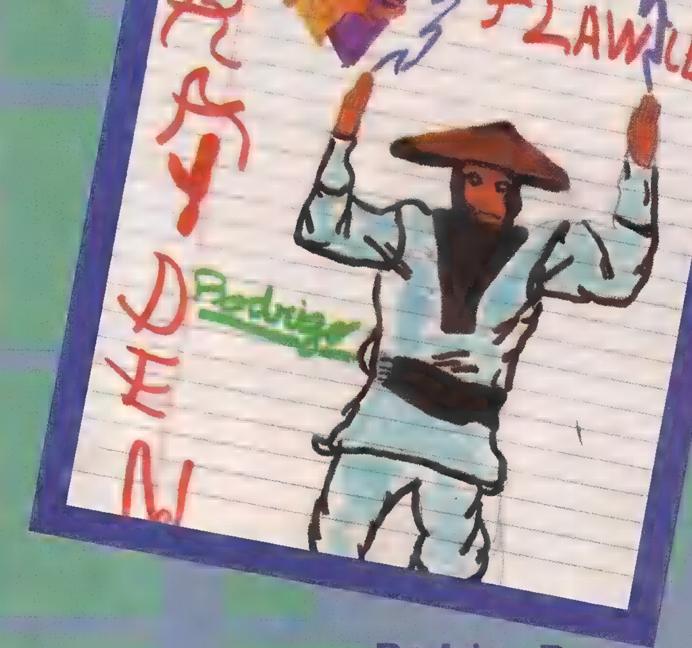
Juan Marcelo Russo
Capital Federal



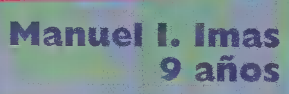
Mateo Brandi
8 años, Uruguay

"Goro" Facundo Menini
4 años

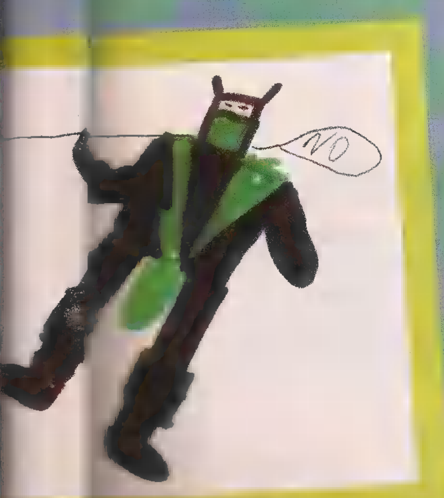


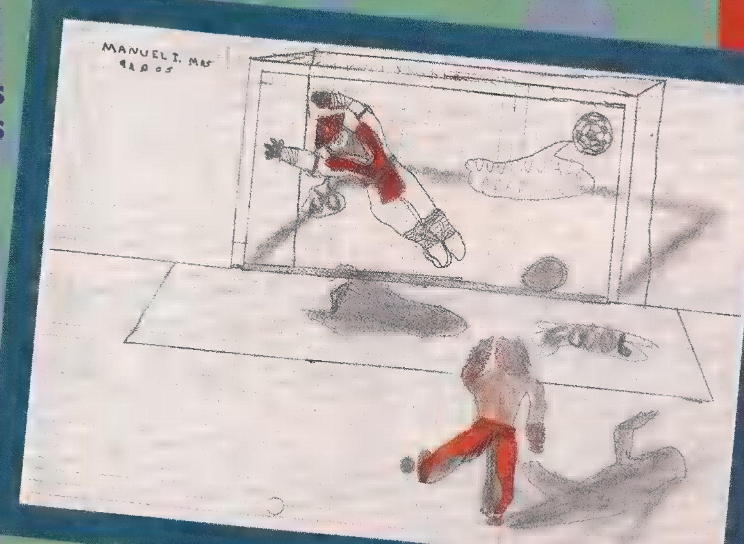


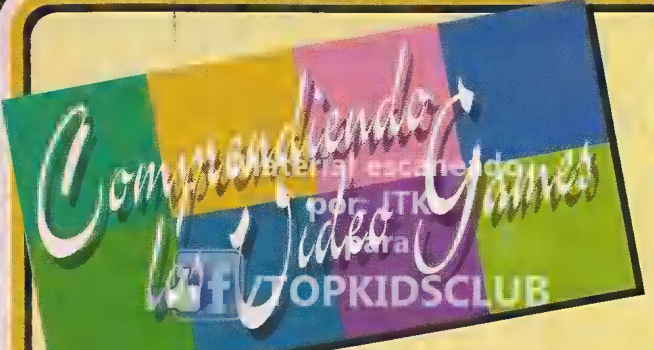
Rodrigo Roca
Quilmes



Manuel I. Imas
9 años







DISEÑANDO UN GAME

Parte 8

Continuamos en esta sección, en donde te mostramos cómo se diseñan y programan los mejores videojuegos. En números anteriores, te mostramos (en parte) cómo se programa en una computadora un game normal y cómo se diseñaron los gráficos en el Donkey Kong Country, Mortal Kombat II y Primal Rage.

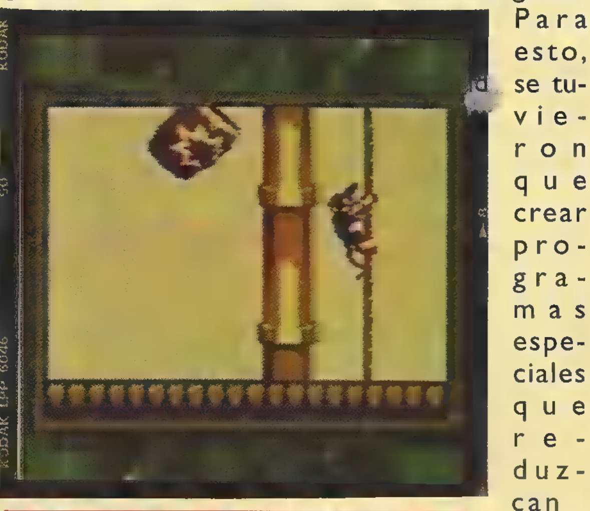
En este número, vamos a seguir viendo cómo se diseñan los gráficos, esta vez de dos juegos: el Killer Instinct (para Arcade) y el Donkey Kong Land (para Game Boy). Estos dos games utilizan el mismo proceso de creación de gráficos del Donkey Kong Country, pero cada uno de una forma distinta, debido a la capacidad de las consolas en las que se los programa. ¿Cómo es esto? Simple, cada consola tiene distintas capacidades, es decir, algunas son más potentes,

ULTRA 64
16.000.000
DE COLORES

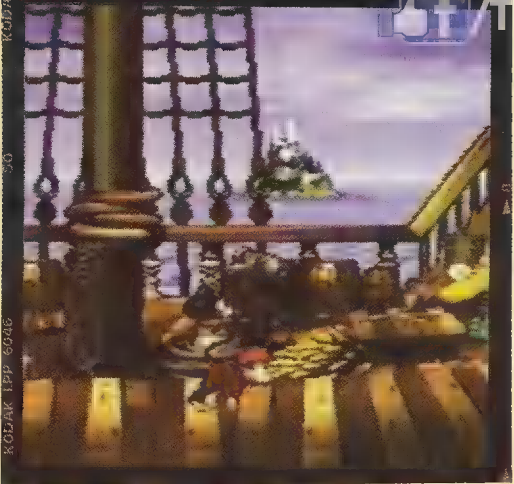
SUPER NES
256 COLORES

GAME BOY
4 TONOS

más rápidas o pueden tener mayor cantidad de colores en pantalla.
En el caso del Game Boy, solo puede tener cuatro tonos de grises, el Super Nintendo 256 colores y el ULTRA 64 dieciseis millones de colores (sí, leíste bien, 16.000.000.). Los gráficos de estos tres games fueron creados en computadoras Silicon Graphics en 16.000.000. de colores, con un proceso de animación revolucionario y super real (si querés mas información sobre este proceso y la creación del Donkey Kong Country, leé esta misma sección en el número 8 de la revista).


El Nuevo Game Donkey Kong Land

El problema primero surgió con el Donkey Kong Country, ya que para poder hacer el juego, los programadores tenían que reducir la paleta de colores de los 6.000. cuadros de animación que tiene el game, de 16.000.000 a 256 colores. Les costó bastante.


El Nuevo Donkey Kong Country

El Donkey Kong Country

Ahora, en Donkey Kong Land, el nuevo game que se está terminando de programar, la tarea les fue mucho mas difícil. De los 16.000.000. de colores, cada cuadro se tenía que llevar a solo cuatro tonos de grises. Para esto, se tuvieron que crear programas especiales que reduzcan la cantidad de colores, y cada cuadro tuvo que ser supervisado y retocado manualmente para brindar el mayor realismo posible en el game.



El nuevo game "Donkey Kong Land"

Finalmente, lo lograron. El game Donkey Kong Land es la réplica exacta de su hermano mayor, Donkey Kong Country. Las únicas diferencias son que lo ves en blanco y negro, en una pantalla más chica y que tiene un par de niveles extra.

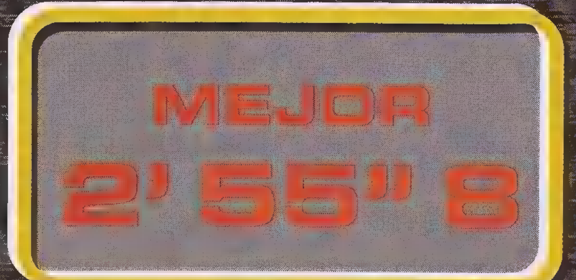


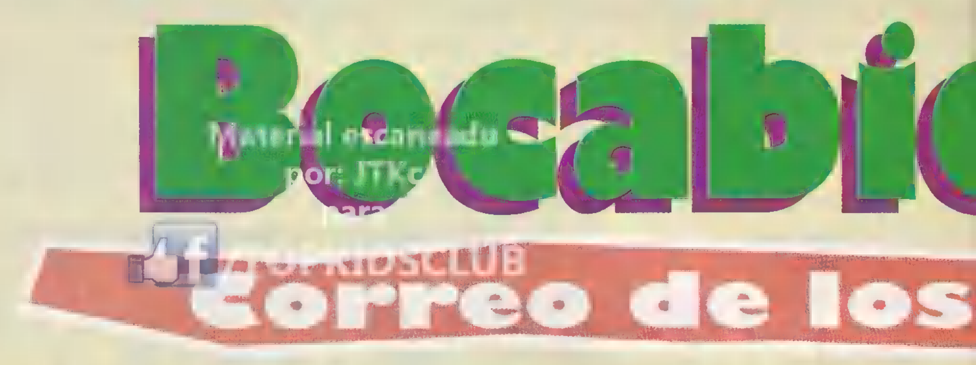
Por el otro lado, las imágenes del game Killer Instinct fueron mucho más fáciles de hacer que las de los dos games de Donkey Kong, porque no se necesitó reducir la paleta de colores. Sin embargo, los programadores cuentan que este game les trajo más de un dolor de cabeza,


El Killer Instinct

porque la cantidad de cuadros de animación que tiene es impresionante. Por ejemplo, cada toma tiene un promedio de 18, mientras que en otros games de lucha, como Street Fighter II y Mortal Kombat II, el promedio es de 6.

FUEL





Como todos los meses, se renueva la comunicación con los lectores de Top Kids. Uno de los secretos de que esta relación crezca mes a mes es consecuencia de que nada de lo que nos escriben (aunque nos moleste) deja de tener una respuesta sincera. Gracias por tantas cartas.

Una mamá de Haedo.

Su nombre es Daniela Cecilia Barro y nos agradece nuestra colaboración (y la de Pablo Marcovsky) en esto de ponerle límites al tema de los jueguitos. Daniela es una mujer inteligente y sabe sacarle provecho a la "dedicación" que su hijo de 10 años pone en los videojuegos. Es verdad: de todas partes puede nacer el diálogo, la comunicación. Gracias Daniela y esperamos, también, esa carta tuya con las críticas que, sin duda, merecemos.

Pedro Lynn contra Liberato

Dice que Verdi es un tonto y que le debemos dar nada más que media página ya que lo único que hace es decir cualquier cosa. "¡Bien, Pedrito!", dice el dire de esta revista, que odia al licenciado. En cuanto a Mortal Kombat III y los respectivos muñequitos, qué te puedo decir... sos el primero que pregunta por ellos. De ahora en adelante serán miles los que hagan la misma pregunta. Digo yo.

Maximiliano Rodriguez de Paraná.

Es Fana. Gracias por tus elogios. Las preguntas técnicas se las pasamos, como en todos los casos, a Emi. A Maxi le gusta mucho la sección "Top Tricks".

¡Qué le dije! Gonzalo Ariel Ruiz de Capital.

¡Hace la misma pregunta! ¿Vendrá la información de Mortal Kombat III? Claro que sí. Todo lo que pase en los videojuegos pasa en Top Kids, dice un lema que acabamos de inventar. Y hasta tal punto es cierto que, en este mismo número, Emiliano se encarga del tema. ¡Y cómo!

Javier Alejandro Ragonesi Savio es nuestro admirador Nº 1.

Vive en Frías -provincia de Santiago del Estero- y no se pierde ni una revista, ni un programa. Pregunta si Emiliano y Aki se pelean por jugar a los jueguitos. No, no se pelean. Sobre todo porque Aki sabe que Emiliano puede acostarlo de una trompada. Es una broma. Tanto Aki como Emiliano saben que hay un límite en esto de los videojuegos y que, sobre todo, está el estudio y el deporte. Bueno, eso lo digo yo. ¿De qué cuadro son? Lo ocultan a todos aquellos que no les preguntan.

Leandro Maffei de Mar del Plata.

Es un buen deportista. Juega hockey, voley y básquetbol. Como también le gustan mucho los videojuegos, pide otro número especial de Donkey Kong Country y Mortal Kombat II.

Fernando Sebastián Prevotel de Córdoba:

¡Ya soy socio! Lo de la credencial es lo de menos, nuestra computadora te tiene anotado con tu dirección Temístocles Castellano 1509, CP 5009, Córdoba. Así que, en cualquier momento, te podés ganar uno de los premios para socios. Solamente es cuestión de suerte.

Adrián Andrés del Barco de Bahía Blanca

Dice que tiene un hermanoanimal. Sigue atentamente las explicaciones del especialista en la materia y pregunta si puede regalar a su hermano mayor. No lo hagas. Seguro que tarde o temprano te vas a arrepentir. Por otra parte, dice que le gusta mucho el Mortal Kombat y pregunta, sí, por el III. Suerte que se nos ocurrió publicarlo en este número, ¿verdad?

Gustavo Sosa Izaguirre de Tacuarembó (R.O.U.)

Nos manda una excelente carta. Y no porque nos felicite, sino porque, desde su punto de vista nos hace algunas críticas interesantes. Entre otras cosas, quiere una diagramación más ordenada, que los trucos vengan todos juntos y que no continúen a lo largo de meses. Sobre los comics pide que publiquemos de autores propios o que lo hagamos en forma de "suplemento". Propone que al finalizar cada año publiquemos sus tapas para encuadernar, así duran más. Gracias por todo, Gustavo. Es cierto, si seguimos los consejos de todos los lectores, la revista irá mejorando. Por supuesto que cada lector tiene una idea distinta de cómo mejorar Top Kids. Si tuvieras la oportunidad de leer to-



...das las cartas, lo sabrías. Pero -y ahí te damos la razón- está en nosotros saber distinguir los buenos consejos.

Luis Alberto López de Posadas, Misiones.

Nos felicita bastante. Claro que, por ahí, también nos critica. Quiere más trucos y odia a Liberato. Las opiniones están muy divididas. ¡Ah! también le gusta Deporkids, aunque -como bien dice- no salga todos los números. Procuraremos realizar para el próximo número, un Informe sobre los Juegos Panamericanos que se disputan este mes.

Lucas Galvan de Viedma agrede al querido papagayo Liberato.

Dice su carta: "Hola, Liberato. Quiero decirte que sos un genio, pero cuando te agrandás sos un nabo. Y también tenés cerebro y cara de mono. Una pregunta: ¿Te criaste con ellos?". Lucas, si bien el licenciado es un nabo, no es para decirlo en una carta...

Verónica Mabel Giménez de Capital ama a Liberato.

Dice que es un genio y los que lo llaman "pavo" son unos superpavotes. También acusa a Top Kids de no llevarle el apunte a las chicas. No, Vero, eso era antes.

Ramiro Esteban Flores de Quilmes quiere más comics.

Ramiro, ya te contamos... Esta es una revista con un comic, no una revista de comics. Hay buenas revistas exclusivas de comics como las que hacen los amigos de Newkomics.

Guillermo Emanuel Di Bartolo de Zárate pregunta sobre el MK III.

Y la respuesta ya la dimos antes. Dice que los muñecos del Mortal Kombat son bárbaros, en especial Goro. Pide, ruega, suplica, que la revista no aumente de precio. No, Guille no va a aumentar. Tranquilo.
Para sus preguntas de tu otra carta: Según se sabe, Kun Lao no tiene armas porque es un peleador de otros tiempos. Goro está hecho de un plástico blando a inyección especial.

Sergio Elvio Obispo de Monte Grande nos hace una propuesta bárbara.

Que hagamos un debate sobre un tema determinado, que los chicos opinen y que nosotros publiquemos una síntesis de cada opinión. ¿Sabés que lo vamos a hacer? Las críticas nos parecen justas y mejoraremos así no estarán... ¡desesperados!

Gustavo Dotta de Rosario felicita a Gustavo Regalado.

Dice que es un genio y que cada día dibuja mejor. ¡Grande Gus!

Rolando Luis Fernández dice que Liberato no es tan pavo como dicen.

Asegura que el licenciado sabe lo que hace aunque, a veces, aparezca algo agrandado. Dice que Liberato Top es genial y que no se pierde una letra. No es para tanto, Rolo.

Patricio Monferini de Beccar quiere la revista siguiente a Reptile.

Es la de Sonya, ¿no? Creo que se puede conseguir. De todas maneras veremos lo que se puede hacer.

Un Fana de Liberato llamado Ricardo Menicelli de Morón.

Dice que Liberato es bárbaro, un genio. Agrega en su carta que "Liberato Top" es lo que más le gusta de toda la revista, porque tiene entretenimientos, humor e información. Bueno, Ricky... No es para tanto. ¡A ver si el licenciado se agranda!

Santiago Zeballos de Córdoba nos felicita por el aniversario que viene.

Pide la credencial. Le decimos que mientras espera la credencial debe saber que ya está participando en los concursos del programa de TV. Porque sus datos están en la computadora. 45

Sergio Roberto Sarasti de Zárate nos escribe para que respondamos por TV.

Pide trucos a Bocabierta. Y está bien. Pero mejor es que ese tipo de consultas las hagas a Emiliano en su sección Preguntas & Respuestas. Le paso la carta a ver que hace.

Carlos Alberto Amed de Tucumán quiere más "Etcétera".

Dice que le gusta mucho leer, y que nuestra sección es de mucha ayuda. Su autor preferido es Julio Verne. En cuanto a los "jueguitos" dice que le dedica una hora por día, ni un minuto más. ¡Grande, Carlitos!



NOTICIAS TOP SECRET

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides, si es algo bueno: ¡lo viste primero en NOTICIAS TOP SECRET!

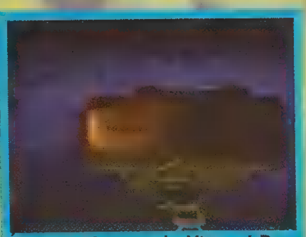
EXCLUSIVO

MORTAL KOMBAT III

Tenemos todos los datos de este game y todo lo que te interesa. Esperamos que ya lo hayas leído en la sección "Algo más sobre...", de este mismo número.

Todos los detalles

Fuimos los primeros en informarte sobre esta nueva consola, y ahora somos los únicos en presentártela en detalle:
Virtual Boy es el nuevo equipo portátil de Nintendo. Algunos piensan que va a ser un equipo espectacular, otros, que va a ser un fracaso. Como primer punto en contra, las pantallas no son en color, son negras y rojas (con cuatro tonos distintos). Asimismo, los games que hemos visto no son de una calidad superior, como todos esperarían de un nuevo equipo. Y finalmente, el equipo no es del todo portátil. Se necesitan las dos manos para usar el joystick, y un trípode para apoyar en algún lado el visor. Además, este visor obstruye completamente la visión, con lo que no se puede hacer ninguna otra cosa mientras se está jugando.



Éste es el visor de Virtual Boy, la parte central del equipo.



Los juegos que se mostraron no tenían nada del otro mundo, pero eran versiones preliminares, completas en un 40%.

Con estos puntos en contra, cualquiera creería que este nuevo sistema es un fracaso. Sin embargo, Nintendo es una compañía muy exitosa y es la que más consolas ha vendido en todo el mundo. Sus programadores y diseñadores han estado trabajando en este proyecto por un par de años, así que no lo estarían terminando si no valiese la pena. No es de extrañar que Nintendo tenga un as debajo de la manga, y que lo muestre justo en el momento del lanzamiento del Virtual Boy.

Super Ventas:

Los jugadores en Japón son "adictos" al videogame. Buscan lo mejor, a pesar de su alto precio, y pueden pasarse días (con sus respectivas noches) en colas,

esperando que abran los locales que venderán los nuevos equipos.
El día que se lanzó el Play Station (PS-X), la nueva consola de 32 bits de Sony, vendió más de 100.000 unidades. Sony promete que, para finales de mayo, la cifra superará 1.000.000 de unidades.

Nuevo game de Donkey Kong

Donkey Kong Land es el nuevo game del mono más famoso del planeta. Saldrá en unos meses para el Game Boy, y utilizará las mismas técnicas de diseño en 3 D del Donkey Kong Country. Tenés más información de este game en la sección de novedades.



Muchas consolas

Si llegan todas a la Argentina, nos vamos a volver locos. Por ahora, tenemos al Family, al Mega/Genesis, el Sega CD, el Nes, SNES, el Game Boy y, en algunos lados, se ve el Jaguar de Atari y el 3DO de Electronics Arts. En 1995, Nintendo introducirá al mercado dos consolas más (Virtual Boy y Ultra 64), Sega tendrá siete tipos de juegos distintos (Mega, Sega CD, Game Gear, 32X, Sega CD+32X, Saturn y Saturn CD). Como si todo esto fuera poco, algunas compañías más lanzarán sus nuevas consolas, incluyendo a NEC, Bandai + Apple y Atari, con su CD-Rom para el Jaguar.

CORTITAS:

- Apple y Bandai se unieron para crear una consola "educativa". Usará CD-Rom y su precio rondará los U$S 500 - un poco caro para poder usarla solamente para fines educativos. Saldrá a fines de este año.
- La moda de los videogames pasados a películas sigue: no solo veremos en un futuro cercano las películas de Street Fighter, Mortal Kombat y Double Dragon, sino de algunos juegos más (que no son tan conocidos), como First of the North Star, Zen intergalactic Ninja y Dungeons & Dragons.
- En 1993, Sega, por primera vez, le ganaba en ventas mundiales a Nintendo. En 1994, el porcentaje de ventas de Sega cayó un 35%, dejándole la punta nuevamente a Nintendo. Esta ventaja se le atribuye a títulos como Super Metroid y (especialmente) Donkey Kong Country, mientras que Sega apostó todo al Sonic & Knucles y el 32X, los cuales no tuvieron el éxito deseado por Sega.
- Sega lanzará en 1995 un game de Sonic para 32X. Según los informes (desde el interior de Sega), el game superará a todos los games vistos hasta el momento.
- Al parecer, a la sección NOTICIAS TOP SECRET de la revista TOP KIDS, se le acabó el espacio, por lo que tendrá que esperar hasta el próximo número para continuar con sus chismes. Hasta la próxima.

Emiliano Polijronopulos



La cantidad de comics acumulados en estos meses es enorme. Y la calidad de nuestros lectores dibujantes es la mejor. Elegimos esta "Historieta casi arbitrariamente, aunque, como pueden ver le ese top kids es un verdadero artista en esto de hacer comics. Por eso le damos estas dos páginas.

Felicitaciones,Bruno Andres Vicente (Pehuajo)

CUALQUIER ENEMIGO DE SHANG TSUNG

UN POCO.

HANGTSUNG PUDO ABRIR EL PORTAL

TENGO UN PRESENTIMIENTO DE QUE VA A VOLVER

¡NO! LIU KANG

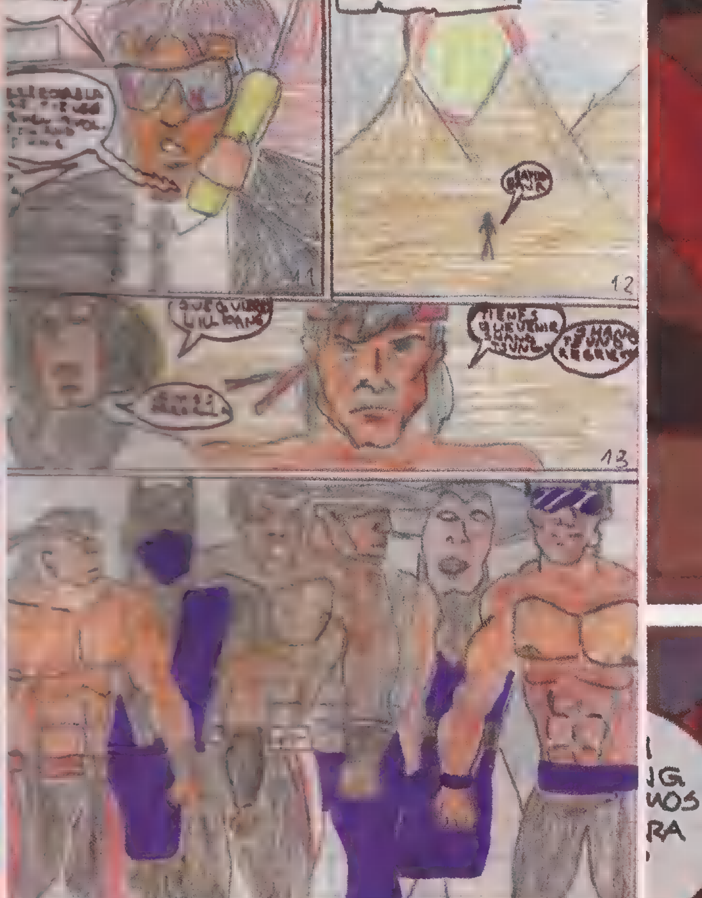
¿EH?

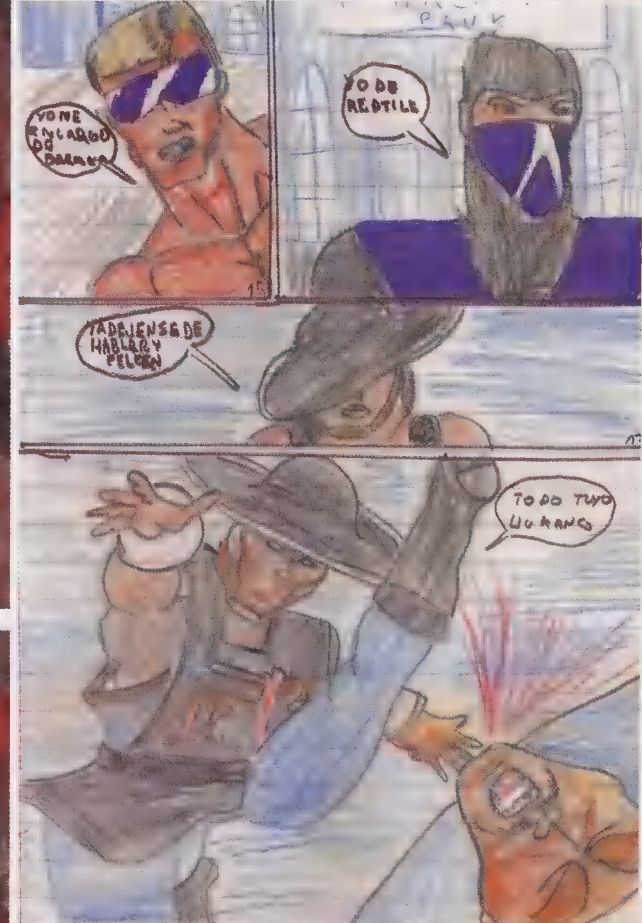
MIENTRAS TANTO EN LOS TEMPLOS SHAO LIN

KUNG LAO TIENES QUE VENIR PASO ALGO MUY RARO, MUY FUERA DE LO NORMAL

¿QUE PASO?

SHANG TSUNG





La Realidad no es la realidad

Hace tiempo que los especialistas en medios de comunicación denuncian que la realidad está pasando peligrosamente por los medios y no por donde pasaba antes. Cómo te podemos explicar mejor?

Antes, cuando la gente no estaba tan pegada a la radio, a la televisión y a todo lo que rodea a las nuevas formas de comunicación, para saber si hacía frío bastaba con salir al patio o abrir la ventana. Ahora, la gente prefiere enterarse por los medios. El locutor dice: "Se estima que la temperatura será de 36 grados", y la gente sale confiada en short y remera aunque sea el mes de julio. Y... si lo dijo la radio o la televisión, será así. Pero eso no es nada... ahora todo se complica.

LOS NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES

No hay día en que no aparezca un nuevo invento que transforme al anterior en algo viejo e inservible. Poco a poco estamos entrando en una etapa donde las nuevas mejoras en la comunicación transformarán nuestra educación, nuestro trabajo y hasta nuestras vacaciones. Estas nuevas formas tienen nombre y son la Realidad Virtual, la Interactividad y la Multimedia.

LA PANTALLA DEL ORDENADOR ES NUESTRA PIEL

Ya están en experimentación y también las vemos en el mercado máquinas pensadas para confundir a nuestros sentidos. Y hasta hay máquinas para meterse en nuestros sueños y hacerlos CASI realidad. Es que los sensores nos permiten suponer que tocamos lo que no tocamos, acariciamos lo que no acariciamos, haciéndonos sentir cosas que solamente están en la pantalla. Los atractivos son muchos y peligrosos. A quién no le gusta ser el "muchachito" de la película, el "ganador" de todas las competencias, el protagonista de las mejores aventuras. El espectáculo y el juego van de la mano y la realidad queda [illegible], detrás de la pantalla, allá. Todo esto me hace recordar a un chiste de Sempé, el humorista francés. Se veía parte de una gran ciudad. A través de las ventanas podía comprobarse que cada habitante de la ciudad estaba viendo el eclipse de luna por televisión. Mientras tanto, sobre esa misma ciudad ocurría ese eclipse. La gente miraba por televisión lo que podía ver, con toda su magia, solamente asomándose a la ventana. ¿Qué te parece?

PARTE VI

PARTE FINAL

™

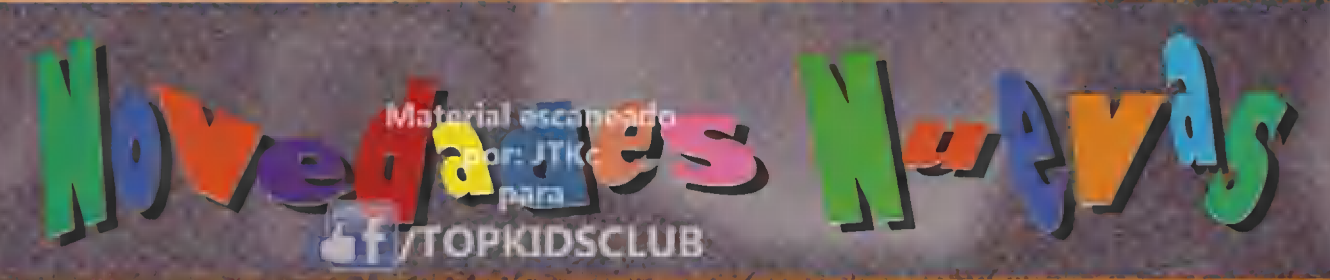

¡TERMINEMOS CON ESTO!
MILEENA, MATA AL HUMANO DEL ARMA MOLESTA!
KITANA, AYUDA A BARAKA CONTRA JOHNNY CAGE!
GUERREROS, ¡SIGANME!
LA BATALLA ENTRE JAX Y KINTARO SE HIZO MÁS VIOLENTA.
ATRAVESARON LAS PAREDES DEL ESTUDIO Y SALIERON AL ESTACIONAMIENTO...
... DONDE EL HOVER-JET DE SUB-ZERO ESTABA ATERRIZANDO.
¿AQUEL ES GORO?
NO. PERO QUIEN ESTÁ PELEANDO CON ÉL NO DURARÁ MUCHO.



KRA-KOOM
¡SUFICIENTE! SHANG TSUNG, ESTAS AQUÍ CONTRA LOS DESEOS DE LOS DIOSES. ESTAS ESCARAMUZAS HAN TENIDO LUGAR FUERA DEL TORNEO.
YO NO SE DONDE VIENEN TUS RENOVADOS PODERES PARA ABRIR EL PORTAL DE LA DIMENSION, PERO CREO QUE TU NECIO EMPERADOR SHAO KAHN, ALGO TIENE QUE VER CON ESTO.
ESTA BATALLA NO CONTINUARA. USTEDES NO SON BIENVENIDOS A ESTE REINO. TERMINA CON ESTA ACTITUD, SHANG TSUNG Y VETE... O AFRONTA LA IRA DEL DIOS DEL TRUENO.
MI ACTITUD, RAYDEN, ES EJERCER MI DERECHO DEL DESAFÍO Y YO DESAFÍO A ESTOS MORTALES A COMPETIR EN UN NUEVO TORNEO LIDERADO POR EL PODEROSO SHAO KAHN EN PERSONA. TENEMOS DERECHO RAYDEN, PORQUE NOSOTROS, COMO MORTALES DEL MUNDO EXTERIOR, POSEEMOS LA CAPACIDAD DE VIAJAR A TRAVÉS DE LOS PORTALES DE LA DIMENSION Y EL DERECHO DE DESAFIAR A CUALQUIER REINO AL QUE TENGAMOS ACCESO.

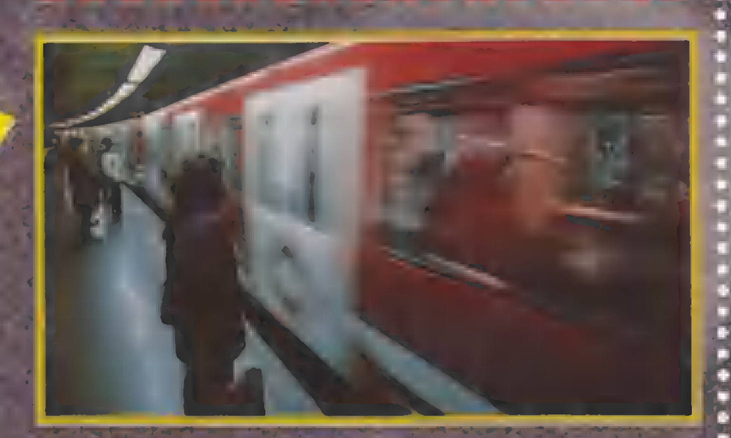

EL DESAFÍO ESTA HECHO. AHORA DEBEN ACEPTAR O RENDIRSE.
ADIOS GUERREROS TERRESTRES.
EL DEMONIO SE HA MARCHADO
SI Y NOS DEJO EN UNA SITUACION MAS QUE COMPLICADA.
RAYDEN: EL TORNEO HABIA TERMINADO Y NOSOTROS DERROTAMOS A SHANG TSUNG COMO PUEDE HACER ESE DESAFIO? QUE PASA SI NO QUEREMOS PARTICIPAR?
DEBES DEFENDER TU TITULO LIU KANG ESTA ES UNA BATALLA CONTINUA NO TERMINA CON UNA VICTORIA NO ACEPTAR EL DESAFIO DEBILITARIA EL PODER DE TU REINO CON LOS GRANDES DIOSES, LAS FUERZAS PERDERIAN SU EQUILIBRIO.
JAX, KUNG LAO Y SUB-ZERO, VUESTRA PARTICIPACION HA SIDO PREORDENADA POR LOS DIOSES. SI RESUELVEN ACEPTAR FORTALECERIAN LA CHANCE DE QUE VUESTRO REINO GANE.
YO NO CONOZCO DE ESTAS EXTRAÑAS TRETAS. DEBERE PREGUNTARLE A MI COMPAÑERO
TENDRAS QUE PREGUNTAR QUE FUE DE TU SOCIO.
ENCONTRE SU SOMBRERO CERCA DE UNA PILA DE HUESOS JUSTO LUEGO QUE LOS MONSTRUOS DESAPARECIERON.
ENTONCES LA RESPUESTA ES SI. YO PARTICIPARE.


Y YO TAMBIEN COMPETIRE.
SI VAMOS A PONERLE FIN AL MUNDO EXTERIOR, AHORA ES EL MOMENTO Y NO HAY MEJOR LUGAR PARA HACERLO QUE EN SU PROPIO TERRITORIO.
¡AQUÍ VAMOS DE NUEVO!
AHORA, PREPARENSE MORTALES...
...PARA COMBATIR EN EL MUNDO EXTERIOR!
CONTINUARÁ EN VIDEOJUEGO MAS CERCANO.



Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

Un subte inteligente para París



Un subterráneo totalmente automático permitirá a los habitantes de la capital francesa circular con mayor seguridad y velocidad en los próximos años. La obra ocupará una de las principales líneas del Metro parisino y transportará unos 40 mil pasajeros por hora en ambos sentidos. Se estima que estará habilitado para el año 2.000. ¡A comprar cospeles!

Si te gusta que te den una paliza, ¡Aprovechá!

Ahora, para sentir todos los golpes que reciben los protagonistas de los videojuegos, bastará ponerse un chaleco interactivo creado por una compañía norteamericana. El complemento se enchufa a la consola y te proporciona el "placer" de recibir una hermosa trompada de tu enemigo preferido. ¡Cuidado con esa piña!

Realidad virtual en el dentista

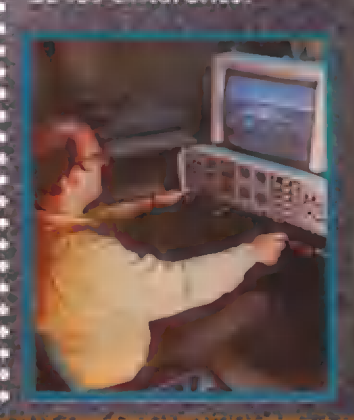
Algunos sofisticados consultorios donde se practica el arte de sacar muelas, han incorporado esos bonitos cascos-lentes que te transportan a otros lugares. Así, los dentistas piensan distraer a los pacientes mientras te hacen abrir la boca. ¡Cuidado! Ese bonito paisaje, es en realidad, el torno del odontólogo.

El agujero de ozono no se rinde

La Organización Mundial de Meteorología ha hecho conocer un informe basado en el estudio de la Capa de Ozono en 33 países. Allí dice que los riesgos de este lamentable fenómeno no se reducirá hasta mediados del siglo XXI. ¡Tomemos sol con mucho cuidado!

Para levantar vuelo con una computadora

Ahora para aprender a pilotear un avión, no hace falta costosos simuladores de vuelo. Como en otros campos de la enseñanza, también en la aeronáutica han ocurrido grandes transformaciones. Así, la computadora sirve para que un aprendiz de piloto experimente y resuelva, sin peligros, todas las dificultades que un buen despegue y mejor aterrizaje exigen. ¡Ajústense los cinturones!





solamente si tenés muchas ganas)

Las buenas obligaciones

Y sí: empezaron las clases... o falta poco. Empezaron las obligaciones. Levantarse temprano si vas por la mañana; regresar tarde si tenés el otro turno; estar todo el día ocupado si tenés turno doble.
Pero, si lo pensás bien, hasta estas obligaciones tienen un lado divertido: te encontrás con tus amigos del año pasado, o, en caso contrario, tenés la posibilidad de hacer amigos nuevos.
A veces cuesta estudiar sin distraerse. Cuando tenía tu edad pasaba volando una mosca y ¡zas!, mi cabeza se iba volando detrás de ella. Si la maestra o la profesora me preguntaba de qué tema estaba hablando, hacía un papelón. Pero, es así la cosa. Hay que estudiar y eso es bueno. Tu cabeza se abre a nuevos conocimientos y esos conocimientos son otros horizontes para descubrir. Y además, tenés que saber que el estudio te va haciendo un poquito más libre cada día. Y esa libertad que ganás es tuya. No se te ocurra regalársela a nadie.
Eso es todo: mis iniciales son W. B. y esta sección se llama, no sé por qué, "Figurita difícil".



Horroroscopo



Miles de cartas, bueno, en realidad dos o tres, nos piden que revelemos el nombre del Horroscopero. No podemos. Tenemos miedo que cuando lo sepan, nos pierdan el respeto. De todas maneras y como, según ustedes, el Horroróscopo acierta siempre, aquí lo publicamos.

ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
Comienzan las clases y te metés de cabeza en el estudio. En el estudio de las "fatalities" del Mortal Kombat II. ¡Basta! ¡Largá los jueguitos!

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
En el "cole" las cosas se complican. Aparecen nuevos compañeros que pronto serán nuevos amigos. Estudiá de entrada así después es más fácil.

GEMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
Este mes viene, todavía, mejor que febrero... Ahora sí, pará un poco con las reuniones y dedicate al "cole", que ya estamos en marzo. ¿Lo sabés?

CANCER:
(22 de junio al 22 de julio)
En febrero dije que eras un chico respetuoso y un buen ejemplo. Pero algunas mamis me llamaron para decir que hay excepciones. ¿Vos sos una?

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
Ya pasaron las complicaciones de febrero. Marzo viene mejor. La rubia sigue a la expectativa y vos siempre haciendo pinta, como Johnny Cage. ¡Pará!

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
Aunque por ahí no lo sabés, tarde o temprano te va a picar el bichito de la lectura. Que sea temprano. Así disfrutas de un mundo apasionante.

LIBRA:
(23 de sept. al 21 de octubre)
Me parece que te preocupa bastante cómo te va a ir este año en el "cole". ¡Claro que no es fácil! Perdele el miedo y poné toda tu voluntad.

ESCORPIO:
(23 de octubre al 21 de diciembre)
Bueno, querido escorpiano, se terminó la fiesta. Por suerte para vos, todo tiene su encanto. Hasta ir al "cole". ¡Ah! Hay una morocha en horizonte...

SAGITARIO:
(22 de noviembre al 21 de dic.)
Te pronostiqué un año fenómeno. Espero no errarle. Te pronostiqué que una chica te iba a volver loco. (siempre que tengas más de 12 ó 13 años) ¿Acerté?

CAPRICORNIO:
(2 de noviembre al 21 de enero.)
Saturno sigue tratándote bien en marzo. No lo desaproveches. Además, a los "astros", hay que ayudarlos y vos podés hacerlo. Un esfuerzo, nada más.

ACUARIO:
(21 de enero al 19 de febrero)
Buen año para los acuarianos. Siempre que pongan empeño en lo que hacen. ¿Cómo andan esos encuentros y desencuentros, digamos "amorosos"? Contá.

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
En el "cole" o por ahí, aparecerá la chica de este año. No será peleadora como la que ya sabés. Cuidado en los estudios. No te agrandés...

Qué podemos decir del número 13 de Top Kids.

Que es el número Aniversario. ¡Sí! Top Kids cumple un año y lo festejará con algún papelón bien organizado, por ejemplo, diciendo que aparecerá el muñeco de Shang Tsung y cambiándolo a último momento por el Ratón Mickey.
No, en serio, esta vez seguro, seguro, seguro, seguro, segurísimo tendremos al hechizero del mundo exterior, al pérfido Shang Tsung en todo su esplendor. Shang Tsung viejo, ¡para todo el mundo!
No te lo pierdas que, como dice Liberato, ¡es peor!

Shang Tung, el más malo entre los malos

La presencia del dueño del Mortal kombat es un hecho. Y tendremos su historia secreta. Claro que, hablar de Shang Tsung es hablar de todo lo que pasó, pasa y pasará en el torneo de los mortales.
El muñeco es una preciosura. Como para coleccionar y ponerlo al lado del de Goro.





La codiciada estatuilla del Oscar es un carozo de aceituna comparada con el Premio Top Kids a los mejores videojuegos del año. Las compañías mundiales cerraron sus puertas para que sus directivos dedicaran todo su tiempo a morderse las uñas de desesperación. ¿Qué jueguito será consagrado? Los que votaron son, nada menos, ¡que los lectores de Top Kids! En el número aniversario se sabrá toda la verdad.

¡HASTA EL PRÓXIMO



TOP KIDS...!

1 año

¿Qué debe tener un número aniversario?

Bueno, por lo menos tiene que destacarse de todos los otros números. Por ejemplo, poniendo en la tapa: "Número aniversario", bien grande como para que todo el mundo se entere.
¿Y adentro? Bueno... será una sorpresa. Una sorpresa que inventaremos de aquí al mes de abril. ¡Grande Top Kids!...

Basta de pálidas! Ya sabemos qué muñecos saldrán de aquí a fin de año! Anoten cuidadosamente...

* Abril: Shang Tsung viejo
* Mayo: Scorpion Calavera.
* Junio: Kitana
* Julio: Baraka
* Agosto: Shao Kahn
* Septiembre: Shang Tsung joven
* Octubre: Jade
* Noviembre: Noob Saibot
* Diciembre: Kintaro

¡Anotaron? Bueno... Si no llegamos a cumplir al pie de la letra con esta lista es porque tenemos alma de papeloneros. ¡He dicho!

¡ULTIMAS NOTICIAS!

Nintendo®

TODOS ESTOS COMERCIOS VENDEN BANANAS ORIGINALES. LES AGRADEZCO EN NOMBRE MÍO Y DE DIDDY QUE NOS APOYEN EN NUESTRA LUCHA CONTRA LOS KREMLINGS POR RECUPERAR NUESTRAS BANANAS

Arcaris - Capital
Club Taku - Capital
Marconi Hogar - Avellaneda
Fantastic Game - Capital
Ayelen - Jujuy
Jugueteria Colon S.A. - Capital
Jurassic Game - San Miguel
Led Electronica - Bariloche
Kon-Ami - Capital
La Mirage - Capital
Super Game World- Gral.Pacheco
Game Over - Capital
Alfa Computer S.A.-Sgo. del Estero
Jugueteria Santiago - Capital
Crazy Game - Capital
Jugueteria Guindi - Tucumán
Cinema 27 - Capital
Ramos Game - Ramos Mejía
Flipper - Neuquén

Jr Jugueteria - Cipoletti
Jugueteria Cucurucho - Morón
Infant Center - Capital
Tetris Club - Quilmes
New Game - Capital
Game City - Capital
Tempo - Tucumán
Acme Club - Capital
Oliv Nav S.A. - Capital
Cayflo S.A. - Capital
Super Boy - San Isidro
Game Parque Club - Capital
Safety Games S.A. - Mar del Plata
Gamelandia - Córdoba
Distruibuidora Ami - Rosario
Duende Azul - Capital
Los Pitufos - Lanús
Chip Games - Tigre
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital
Dodo - La Plata
Taltabull - Morón
Chavez and Company - Capital
Microcomputer
Nadeshvla - Capital
Hipermercado Geminis - Quilmes
Torres - Santa Fe
Cabrejas - Mar del Plata
Ciamachela - Capital
Arromania S.R.L. - Capital
Juegos y Juguetes
S.R.L.- Capital
Jaque Mate - Capital
El mundo del juguete - Capital
El país de
las maravillas - Capital

DALE GAS

PD: Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.

"la" lista

Donkey Kong Country
ansia selvática

Mortal Kombat II
reparto explosivo

Newman - Haas indycar Racing Featuring Nigel Mansell
sólo para campeones de F1

Earthworm Jim
para gusanos

Spiderman & Venom: Maximun Carnage
jugalo con redes y dientes

The Lion King
este ruge

Mickey Mania
hits clásicos

Demon's Crest
para diablos con suerte

Super Return of the Jedi
conseguí la fuerza

NBA Live' 95
la volcada

The Adventures of Batman & Robin
no lo sacudas - explosivo

Final Fantasy III
un paquete épico

Samurai Shodown
abrilo a tu propio riesgo

Uniracers
veloz y frenético

Super Punch-Out!!
"KO" garantizado























Nintendo